PLAYSTATION2·PSONE·NINTENDO64·DREAMCAST·PCCDROM·GAMEBOYADVANCE

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

READY!

Año 1 · Número 3 · 795 pts

¡¡LA ÚNICA REVISTA DE CONSOLAS Y PC CON UN CD INTERESANTE!!


choro Q HG


hydro thunder


zelda VII y VIII


blue shift

solución completa
Onimusha Warlords

rpg freaks
Chrono Trigger

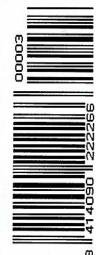
¡nuevas secciones!
la carrera del siglo
miscelánea
importados

Macross VO

Ya está aquí



EL NUEVO REY DEL VOLANTE





READY !

número 3
10-01

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Dirección:
Ramón Almagro

Jefe de Redacción:
Ricardo González

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Diseño del CD:
Pedro Almagro

Redacción:
Ricardo Pérez Pedrós *RIP*
Rufino Acosta *MANIAC BOY*
Carlos B. García
Irene Tormo *YUNA*
Josep Poquet *JOE*
Desamparados Sanz *HELA*
Javier Bolado *BLACK KAT*
Juan Ordóñez *MERCUCCIO VESPONTI*
Juan Elías Fernández Fabra *VLAD TEPES*
Diego García *MARCUS*
Vicente Penadés *VIC VIPER*
Ricardo *RICAR GONZÁLEZ*

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Printone S.A.

Duplicado de CD's
Sonopres S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García
Director Adjunto
Ramón Cardona

editorial

Los videojuegos se parecen cada vez más al cine. No por que incluyan escenas de video ni porque también se clasifiquen en géneros, sino porque están siguiendo una evolución muy parecida a la de la industria cinematográfica. La corta pero intensa historia de los videojuegos ha dado mucho de sí, tanto como para crear ***clásicos*** indiscutibles (pe: pong, pacman, tetris...) que ahora vuelven con más fuerza gracias a un mercado mucho más amplio y que mueve mucho más dinero, en sucesivos ***remakes*** (spy hunter, lode runner 3D, super mario advance). Como en el cine, existen grandes ***superproducciones*** (Final Fantasies, Resident Evils...) que a base de grandes campañas de publicidad y merchandising ocupan el mercado como si fuesen la Disney, en oposición a los juegos de producción ***independiente*** (shareware, pequeñas productoras...) y a los juegos ***de autor*** (los de Molineaux, Miyamoto, John Carmack...). También hay ***cortos*** (te cansas de ellos tras cuatro partidas) y ***largos*** (nunca podrás dejar de jugarlos). Hay juegos en ***3D*** (quake , half-life...) y por supuesto también hay ***rollos patateros*** (King's Quest I, King's Quest II, King's...) y ***bodrios*** (rise of the robots...). ¿Así que los videojuegos eran cosa de niños?. No me extrañaría que, dentro de nada, los videojuegos se convirtieran en un arte más. Como el cine. Cómo ha cambiado el cuento, ¿eh?.

GO!

SUMARIO

Ape Escape 2001

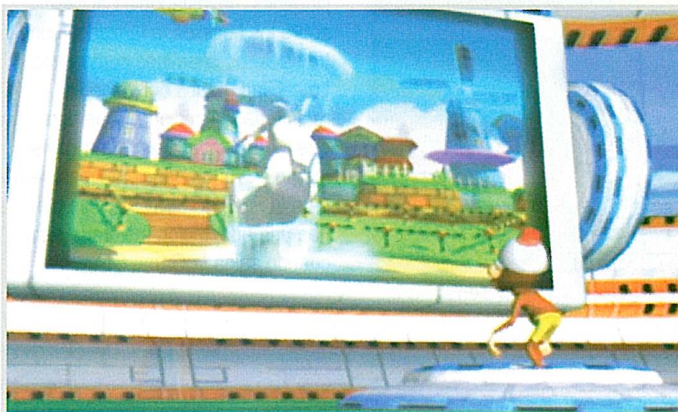
La Playstation2 también cazará monos

El que fuera, probablemente, el juego de plataformas para Playstation más original e innovador de todos los tiempos se prepara para regresar, esta vez para la PS2. Contrariamente a lo que la gente pudiera esperar, sus gráficos se han simplificado exageradamente (eso sí, añadiendo un montón de efectos especiales propios de PS2), y se observa en todo el juego una mayor preocupación por el diseño. En cuanto al desarrollo, el protagonista de la serie, Spike, no sólo tendrá que cazar a los monos, sino que también deberá vacunarlos con una jeringuilla, ya que se encuentran aquejados de no sé qué extraña enfermedad. Esperemos que el método de control sea tan brillante como ya lo fuera en la primera parte y que conserve la utilización de artefactos extraños para cazar más monos. Poco a poco, casi con cuentagotas, la PS2 se está creando un catálogo de juegos que van a dar mucha guerra.





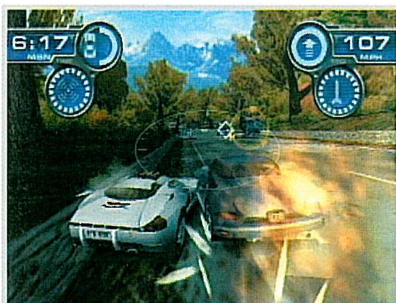


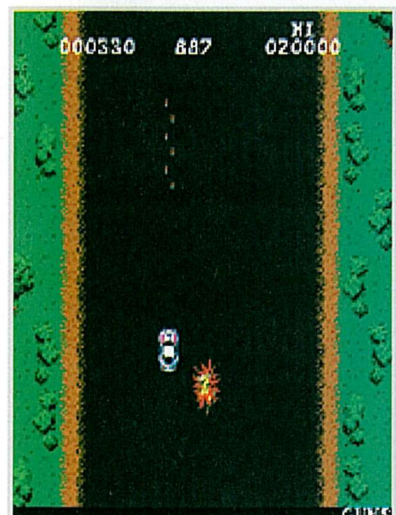


Ape Escape 2001 (PS2)

Vuelve Spy Hunter

Midway actualiza el clásico de las recreativas y ordenadores de 8 bits





así empezó la cosa (snif!)







Spy Hunter(PS2)



Siguiendo con la tradición de sacar remakes de juegos que han creado época, Midway nos sorprende a todos con la actualización de Spy Hunter, ese juego en el que salías con tu coche de un camión y te liabas a disparos con todo el mundo, apartando de la carretera a tus enemigos (y a los inocentes civiles en moto, también). En principio para PS2 y Gamecube, el juego hace gala de todos los efectos especiales posibles en un videojuego, y ha variado su punto de vista (cenital en el original y trasera o desde el interior del vehículo en la nueva versión), aunque en esencia, el juego es el mismo. Por lo que hemos visto, el juego tiene una pinta estupenda, pero juzgad vosotros mismos (podeis ver los vídeos en el CD de portada). Aquí ya lo estamos esperando con impaciencia.

Emulando a Mazinger

Mikazuki presenta peleas de robots gigantes contra monstruos



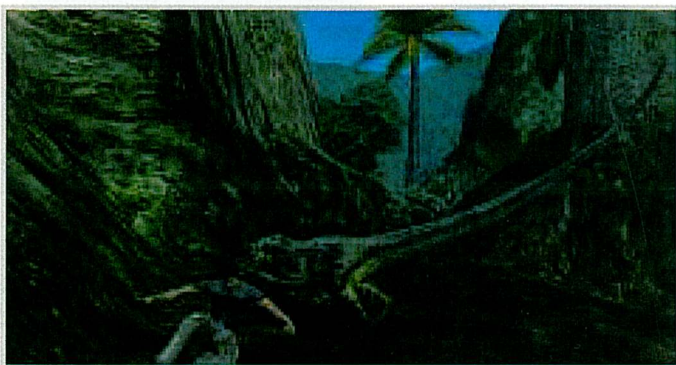


Mikazuki (PS2)

Media Factory esta trabajando en un increíble juego de combate de robots y monstruos gigantes que promete ser el mas espectacular de su genero, llamado Iron Armored Machine: Mikazuki. En el juego podremos combatir en mitad de ciudades, devastándolas al caer sobre los edificios, o lanzarlos contra nuestros enemigos como arma. La calidad grafica del juego es realmente excepcional, y parece que todo el mundo espera muchísimo de él. En un principio, aparecerá para la PS 2 de Sony, pero se planea una adaptación mejorada para cuando salga la Game Cube.

Más dinosaurios

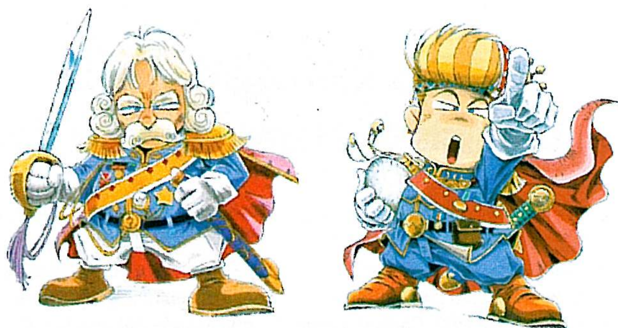
Universal prepara la adaptación de rigor de JPIII



Jurassic Park: Survival(PS2)



Universal Interactive Studios y Savage Entertainment están desarrollando un juego de disparo pasa la PS 2 basado en la tercera entrega de Jurassic Park: Survival. La aparición se espera para el 14 de noviembre en America, y en diciembre para Europa. De momento, haceos una idea de como será con unas pantallas.



Hanjuku Hero

El pasado de Square

Square vuelve a por los clásicos. Tras la aparición del Final Fantasy X con la que Square pretende obtener un beneficio de 20 billones de yens, ha anunciado una campaña de diseño de personajes para la siguiente entrega de se saga Hanjuku Hero (que viene a significar más o menos Héroe Medio Cocido). Aunque no es muy conocida, Hanjuku Hero apareció originalmente para la Nes de Nintendo y gracias a su éxito, vio posible una secuela para la Supernintendo. La serie es un RPG con enorme sentido del humor, en el que el protagonista tiene un huevo mágico que le permite convocar monstruos que le ayuden en el combate. El director del juego será Takashi Tokita, conocido por su trabajo en el Final Fantasy IV y en el Chrono Trigger. Parece que en principio se pretendía realizar para la Game Boy Advance, pero tras sus problemas con Nintendo no se descarta su aparición en algún otro sistema. Si alguien desea participar en el concurso de diseños, puede hacerlo enviando el dibujo escaneado a www.playonline.com.

El viejo shoot'em'up

Gradius Galaxies preparado para GBA

Bajo el titulo Gradius Galaxies, Konami pretende lanzar el ultimo titulo de su popular matamarcianos para la Game Boy Advance. Gráficamente, el juego parece muy prometedor.



Gradius Galaxies (GBA)





Dinasty Warriors III

El retorno de la saga de lucha de Koei





Definitivamente Koei ha anunciado el lanzamiento del Shin Sangoku Musou 2, la tercera entrega del Dinasty Warriors para la PS 2 de Sony para el 20 de Septiembre. El juego, además de un gran avance gráfico mejorará su capacidad de realizar combos, añadirá movimientos que apartaran a tus enemigos mientras te cubres y podrás levantarte en el aire para evitar impactos adicionales.

Dinasty Warriors III (PS2)



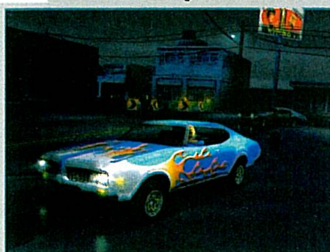
Motor City Online

EA y las carreras online

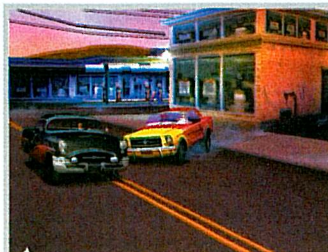


Si te parecía que ya era hora de que hubiese algo de movimiento en los juegos online, saturados de shooters en primera persona y juegos de estrategia, estás de suerte, porque Motor City está pensado exclusivamente para jugar online. El juego nos permitirá conducir coches superpotentes en varios modos de juego, por circuito o por ciudad, aunque parece ser que el modo de acrobacias, que también estaba previsto, ha sido cancelado y saldrá más tarde como una ampliación. Podremos personalizar nuestros coches con diferentes tipos de pintura y adhesivos para obtener el carro más macarra de toda la comunidad online. ¡Qué bien!

Motor city online (PC)







FLASHAZOS

El nuevo disco duro de la Playstation 2 de Sony parece tener mucho mas usos de los que parecía tener originalmente, ya que recientemente varias compañías han decidido emplearlo como apoyo a sus juegos. De esta manera, Square ha aprovechado las capacidades del disco para hacer los encuentros en el Final Fantasy X completamente automáticos, al igual que Capcom ha conseguido una conversión perfecta de su nuevo Capcom vs SNK 2. De momento, los discos duros parecen haberse agotado en Japón, aunque Sony ya ha lanzado una segunda remesa a la venta. Esperemos no tener que esperar mucho para tenerlos aquí.

Tras 0 Story y The Fear, Enix ha anunciado una nueva aventura de imagen real para la PS 2 llamado Level Dive. El objetivo del juego es conducir a un grupo de adolescentes japonesas fuera de un bosque mientras son atacadas por insectos gigantes. Al contrario que sus dos predecesores, Level Dive contará de muchos momentos de acción, aunque aun no se ha confirmado en que consistirán. Tanto los personajes como escenarios serán filmados digitalmente.

Buenas noticias para los aficionados a los juegos de lucha. La esperada secuela del Capcom Vs SNK ya ha aparecido en todas las recreativas japonesas, y esta a punto de hacerlo para la Dreamcast y la PS 2. Además, será el primer titulo multiplataforma de Capcom, pudiendo conectarse ambas consolas por Internet para jugar partidas con otras personas. Como comentamos en anteriores números, el juego parece haber recibido una enorme mejora con respecto a su predecesor, y los aficionados de SNK verán a sus personajes con sus golpes completos y mejor animados que nunca. Adicionalmente, la renovada SNK ha anunciado que su nuevo juego para la Neo Geo Pocket de cartas SNK Vs Capcom: Card Fighters 2 Expand Edition tendrá la posibilidad de unirse a la versión de Dreamcast del Capcom Vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001.



KOF para GBA

es decir, King of Fighters para Gameboy Advance

Tras el Super Street Fighter II X Revival y el Zero, la Game Boy Advance gozará pronto de una versión del popular juego de lucha King Of Fighters, bajo el titulo King of Fighters Advance. La historia del juego se basará en una novela publicada en Japón, que cuenta la etapa transcurrida entre la derrota de Orochi y el comienzo de la guerra contra Nest. Gráficamente el juego parece estupendo, casi increíble para una consola portátil, combinando gráficos del Kof 98 y el 99 de Dreamcast.

KOF Advance (GBA)









¿Fan de Magaman?

Aquí tienes Battle Network Rockman EXE 2



De nuevo para Game Boy Advance, aparece una secuela de otro clásico, Battle Network Rockman EXE 2, que mezcla al igual que el primero elementos de acción como cualquier Megaman con los de un Rpg.





BNRockman EXE (GBA)





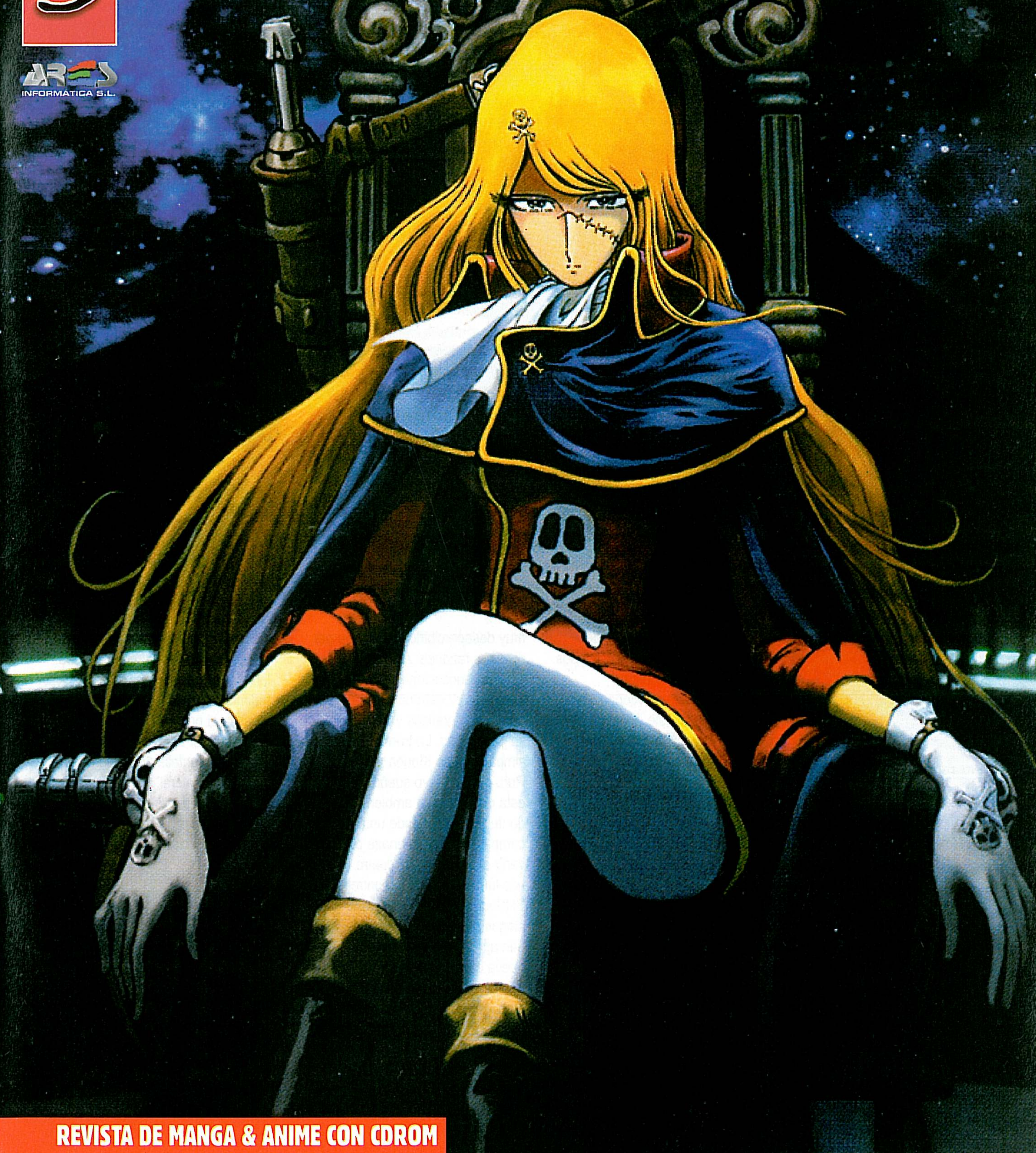
¿Estrategia Familiar?

Animal Forest es un juego muy raro

No sabemos si llegará algún día a Europa, pero Animal Forest de N64 es un juego muy extraño. Su género: estrategia familiar, así, como suena. Ahora bien tampoco sabemos lo que significa «estrategia familiar», ¿quizá algo parecido a los sims, pero en japonés y con animalicos en vez de personas?. Los últimos rumores confirman que el juego pudiera trasladarse a Gamecube, como ya lo hiciera Dinosaur Planet. A ver si la próxima vez nos aclaramos más...

DOKAN

ドカン



REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

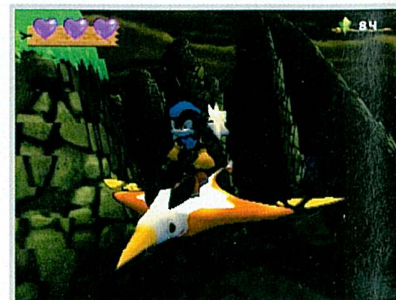


KLONOA 2



Hace poco menos de un par de años Namco nos sorprendió a todos con el adictivo y colorista plataformero Kaze no Klonoa : La puerta de Phantomile. El juego brilló con calidad propia aunque pasó muy desapercibido en España por diversas razones. Ahora Namco edita su sensacional continuación para la PS 2 estrenando unos sensacionales gráficos y una maravillosa jugabilidad. La trama introduce al simpático gato Klonoa y a su amiga Ruru en un nuevo sueño, que en esta ocasión esta ambientado mundo de Lunatea, donde una terrible campana negra amenaza con pervertir el orden de las cuatro campanas luminosas que lo controlan todo. El Klonoa 2 es ante todo uno de los juegos más adictivos y jugables que han aparecido hasta la fecha para la nueva consola de Sony, que es realmente capaz de dejarte pegado ante la pantalla durante horas y horas hasta que consigas terminártelo. A pesar de ser completamente en 3D, su jugabilidad es la de un clásico plataformas en dos dimensiones, pero con algunas curiosas innovaciones gracias a su tridimensionalidad (de manera casi idéntica al primero). Básicamente nuestra labor será ir avanzando pantalla a pantalla de manera completamente lateral, hasta terminarla y poder acceder a nuevas zonas del mapa del maravilloso mundo de Lunatea. Gracias al anillo mágico de

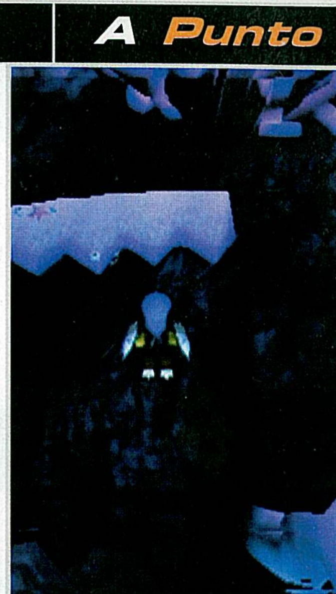


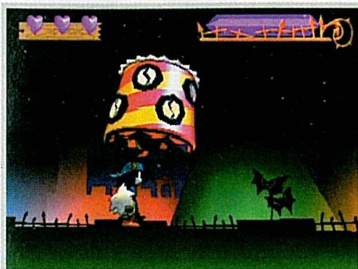






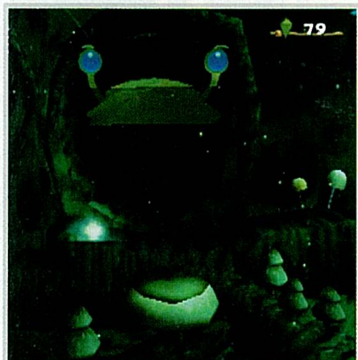








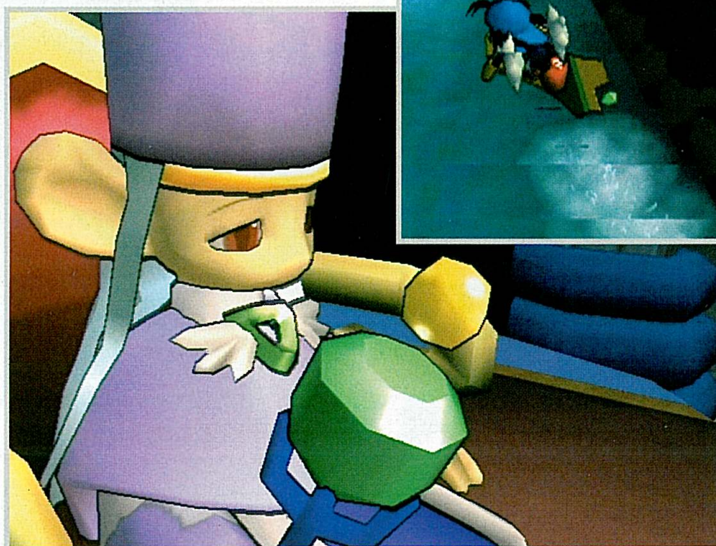


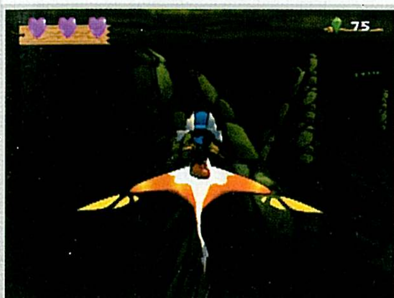


Klonoa podremos atrapar y paralizar a nuestros enemigos, utilizándolos después para lanzarlos sobre otros monstruos o propulsar nuestros saltos. Aquí es donde la tridimensionalidad entra en juego con todo su esplendor, ya que podremos lanzarlos no solo vertical u horizontalmente, sino hacia el fondo o el exterior de la pantalla, alcanzando así enemigos y objetos de otro modo inaccesibles. De todos modos, en un derroche de jugabilidad, el Klonoa 2 tendra además fases de muy distintos tipos, como perseguir a un gato ladrón por un riachuelo o montar sobre un extraño pájaro volador, escenarios en los que gracias a un cambio de perspectiva podremos además movernos lateralmente. Aunque es un juego técnicamente para un único jugador, se ha añadido la simpática opción de jugar con Pocka, el pequeño perro compañero de Klonoa que podrá utilizarse con el segundo mando para ayudar a nuestro protagonista en las situaciones más difíciles.

En cuanto al aspecto gráfico, es un juego casi sin rival, capaz de dejarte verdaderamente bocabierto observando sus geniales escenarios. Desde luego son el aspecto más sobresaliente del juego ya que no solo son variados y espectaculares, sino que estan llenos de vida y color por todas partes. Ademas, uno de los movimientos mas inteligentes de Namco ha sido tratar de darle un aspecto similar al de dibujos animados, huyendo de la tridimensionalidad de otros juegos similares. Los cambios de perspectiva están estupendamente trabajados, ya que no sólo son espectaculares sino que ademas afectar para nada su jugabilidad. Las melodias y el sonido son también otro de sus puntos fuertes, con una concreta para cada pantalla acorde con el momento del juego, pero llenas de desenfado, gracia y simpatía.

En definitiva, un juego prácticamente obligatorio para todos los amantes de los plataformas y en especial para todos aquellos a los que les gustó el primero, ya que se encontrarán con una secuela superior a su predecesor en todos los aspectos. Una auténtica obra de arte.





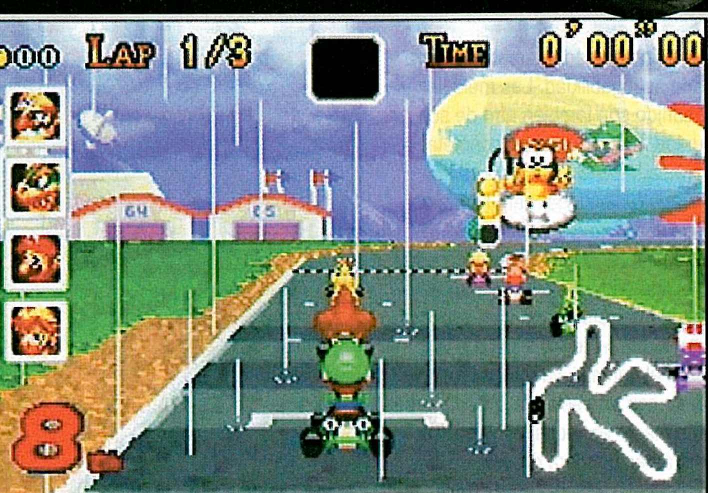


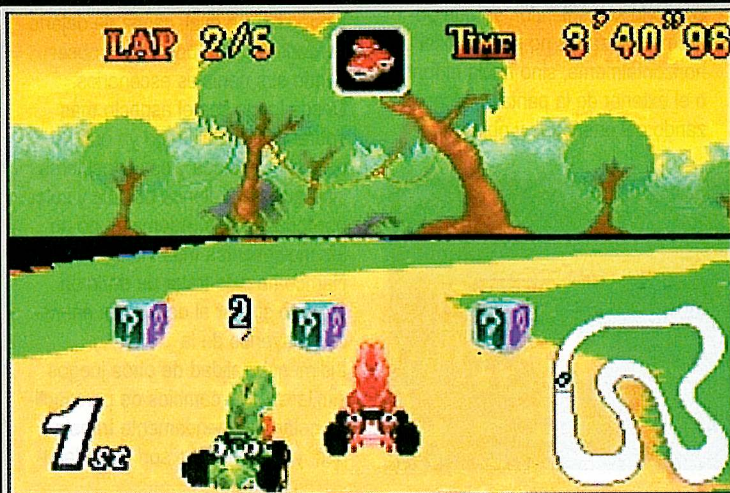
MARIO KART
SUPER CIRCUIT

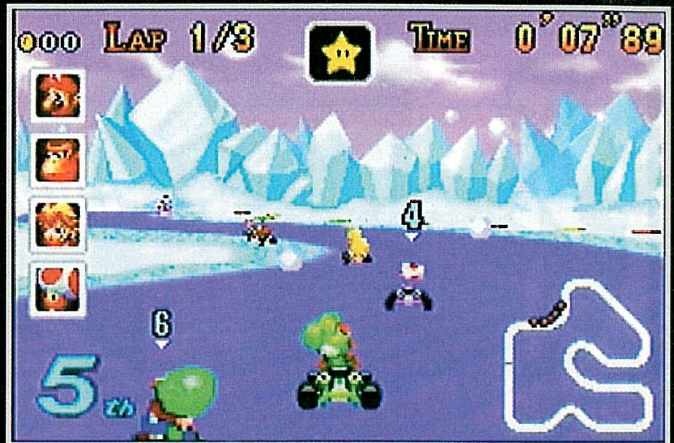
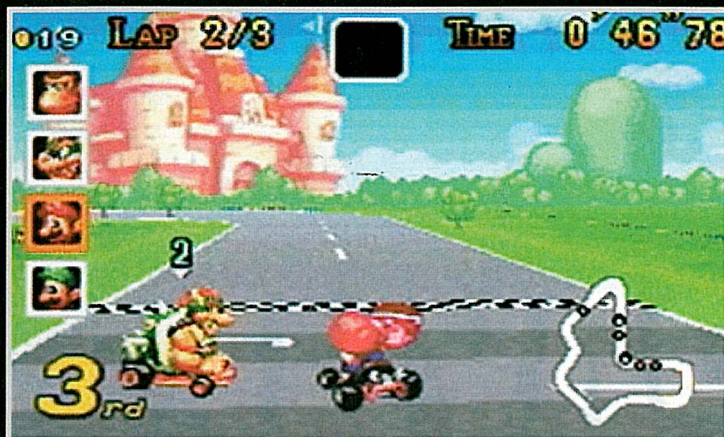




Tres meses después del lanzamiento oficial de Gameboy Advance, está a punto de llegar uno de sus juegos más esperados. A estas alturas puede que ya lo encuentres en la calle (su fecha oficial es Septiembre del 2001). Se dice por ahí que es mejor juego de la nueva portátil; la gente que lo ha probado en el E3 (malditos privilegiados) no ha ocultado su fascinación por el juego que promete revolucionar las partidas multijugador en Gameboy Advance. Y es que, a pesar de la incapacidad 3D de la Advance, Mario Kart Advance parece directamente sacado de la magnífica versión de Nintendo 64, superando gráficamente, y por mucho, a la original aparecida para SNES. La mecánica del juego es idéntica, lo que quiere decir que no sólo tendremos que acelerar y disparar (mucha gente piensa que Mario Kart es así de simple) sino que deberemos aprender a utilizar los regalos convenientemente, a



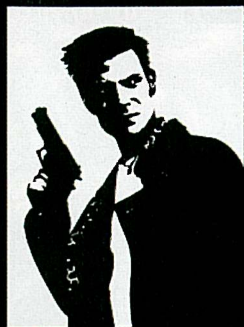



derrapar haciendo varios contravolantes para obtener turbos, a utilizar los rebufos para adelantar a nuestros adversarios, a aprendernos los mejores sitios de los circuitos para hacer "malotadas", etc. En definitiva, que si alguien no tenía cable link para la Advance, que corra a la tienda más próxima porque no me extrañaría nada que se agotaran las existencias a la vez que se agota el juego. El cartucho incluirá 40 circuitos y ocho corredores: Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Yoshi, Toad, Wario y Bowser, los mismos que en N64. Los modos de juego multijugador (los que van a ser culpables de que tu consola se queme) también vienen importados directamente de MK64: GP, Versus y Battle Mode, estos dos últimos para un máximo de 4 jugadores. Una de las novedades que incorpora el cartucho es la recolección de monedas durante la carrera. Estas funcionarán de un modo muy similar a como ya lo hicieran las bananas de Diddy Kong Racing, es decir, aumentaremos nuestra potencia y maniobrabilidad a medida vayamos cogiendo monedas pero, en cuanto nos peguen un pepinazo, perderemos unas cuantas (que podrá agenciarse cualquiera que venga por detrás). Lo que todavía no está muy claro es el funcionamiento del modo multijugador con un solo cartucho. Parece que pudiera estar limitado a un solo circuito, con lo que necesitaríamos tener un cartucho cada uno para jugar con completa libertad. De cualquier manera estamos ante un juego que, antes de salir al mercado, ya es imprescindible. Sólo nos queda esperar, y si todavía no tenemos una Gameboy Advance, plantearnos seriamente su compra porque juegos así, hay que jugarlos.





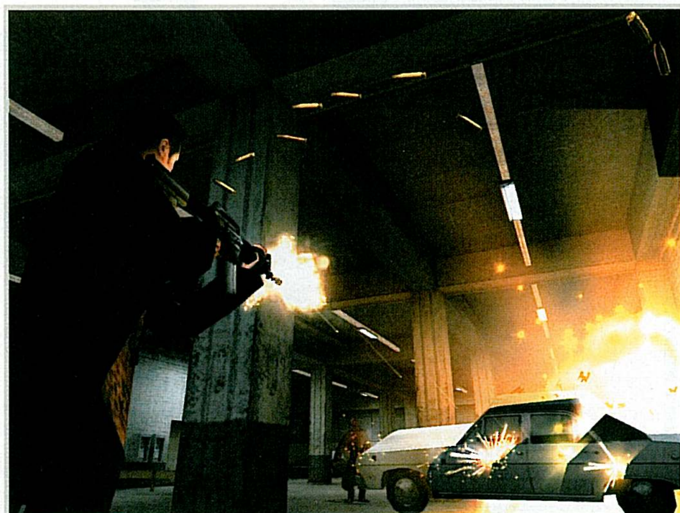


¿Dónde le pongo la bala, señor?

MAX PAYNE

Atención a lo que nos tienen preparado los finlandeses de Remedy Entertainment. Simplemente bonito. Hará las delicias de los amantes de las películas de John Woo y similares, ya iba siendo hora de poder agarrar un arma entre tus manos y lanzarte escaleras abajo rodando mientras impones justicia con ellas. La ambientación es en general, a caballo entre las ya mencionadas películas de acción "woo" y la novela negra detectivesca de personajes con vida acabada. Max Payne, ha sido el duro trabajo de muchos años por parte de Remedy, a la que se unió la ya conocida y venerada 3D Realms (Duke Nukem entre otros) para darle el toque final. La historia te introduce en la piel de Max, un policía con una vida "casi perfecta" con hijo y mujer, hasta el día en el que su mujer e hijo mueren brutalmente asesinados. Max por supuesto, intenta descubrir el causante de todo ello, y mientras esto ocurre, es falsamente acusado por el asesinato de un agente. Max, un hombre sin nada que perder (como reza el slogan) se enfrenta ahora a la mafia y a la policía en una lucha por la supervivencia y una búsqueda de venganza y verdad...

El juego es en tercera persona, con muchas balas, mucho detalle y sangre por doquier. Una de las cosas más curiosas de Max Payne es el "bullet time" o sea... el efecto Matrix para permitir al jugador, el gustazo de esquivar balas a discreción... tentador ¿verdad?. Además, según afirman los creadores, la ideología era clara "Si no lo usas, no lo pongas". A lo que se referían con esto, es que TODO es interactivo en cualquier momento, aumentando el realismo en el juego. Tiene también









varios modos de juego que consigues al pasarte la historia en varios modos. Uno de ellos es el "New York in a minute" en el que tienes un minuto de tiempo para acabar la misión, y cada persona que matas te da 10 segundos.
Por supuesto, el equipo de desarrollo se han encargado de añadir herramientas, para poder editar niveles y modificar otros aspectos de juego para hacerlo más atractivo. Por desgracia, han decidido no desarrollar el juego para multiplayer, toda una pena, sobre todo porque me gustaría ver el bullet time en multiplayer... ^_^
En teoría salió para julio del presente, lo que aun no sabemos es cuanto tiempo tardaremos en "echarle el guante" a esta sangriento, dinámico e interesante shoot'em up en tercera persona en nuestro territorio. Las plataformas agraciadas son, PC, PSX, y PSX 2. Quedamos así a la espera de este título que promete ser muy interesante, por lo pronto, podéis abrir boca con la "Preview" que os ofrecemos en el CD.



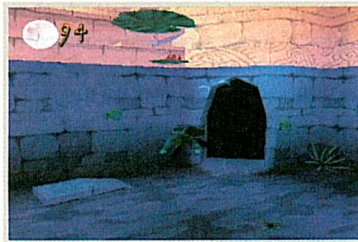
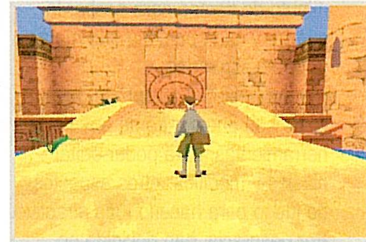
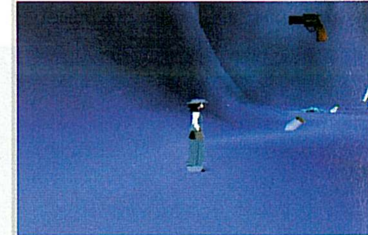




Atlantis
the lost empire





Desde que Platón relatara en sus escritos la leyenda de la Atlántida, muchos han sido los que han encontrado en esta ciudadela perdida una fuente de inspiración. De esta historia han surgido relatos, canciones, películas, cómics e incluso algún que otro anime, y por supuesto no es la primera vez que en un videojuego nos metemos en los entresijos de este mito, concretamente bajo el sombrero y la chupa de cuero de Indiana Jones. Pero ahora es Disney la que llama a las puertas de la ciudad perdida y junto con su última película de animación nos llega también la adaptación al videojuego de rigor para no faltar a la costumbre. Atlantis, the lost empire se presenta como un juego de acción, pero en el que la resolución de puzzles es algo bastante frecuente. Para completar los niveles hay que localizar objetos clave, averiguar combinaciones, realizar la acción adecuada en el punto preciso, y todo aderezado con una buena dosis de plataformas para que los protagonistas, de distintas cualidades y armas e intercambiables en los check points según el momento, no lo tengan tan fácil. Y para que no olvidemos que lo que tenemos entre manos es un juego basado en una película, no solo sirve como introducción el propio trailer, sino que además, entre fase y fase, se nos muestran trozos del metraje correspondientes a la zona en la que vayamos a entrar. Posteriormente y tras lograr recoger en cada fase todas las runas que forman la palabra Atlantis, desde el menú de opciones se pueden visualizar estas secuencias de la película por separado. Tras un primer vistazo, la verdad es que el juego recuerda bastante a un Tomb Raider, no sólo por la mecánica, sino también por los escenarios, de roca en su mayoría, antes de entrar en Atlantis, y de pared esculpida una vez allí, aunque esta gama de decorados no deja de provocar una cierta sensación de monotonía. En cuanto a los personajes están bien animados y sus movimientos son suaves. Además, hay fases como Leviathan Attack o Truck Escape que resultan bastante entretenidas, ya que la dinámica cambia para encontrarnos a los mandos de un pequeño submarino, o conduciendo un camión en una carrera frenética. Todo esto, con las secuencias animadas y la música peliculera hacen que este compacto sea una bonita tarjeta de presentación de cara al estreno del largometraje, pero está por ver aún si puede satisfacer a los paladares interactivos más exigentes, sobre todo viendo las anteriores adaptaciones de Disney a los videojuegos. Veremos si no hay que descender demasiado a las profundidades para, además de la Atlántida, encontrar entretenimiento en este juego.

Cómo funciona esta sección

Nuestro equipo de revisión de juegos está compuesto por jugadores de todas las plataformas y aficionados a todos los géneros posibles. Así, un redactor especializado en juegos de rol puede transmitirte mejor el feeling de un juego de rol que un redactor especializado en juegos de plataformas, ¿o no?. De esta manera se asegura la calidad de todos los artículos (ejem...) y el máximo disfrute de la revista. Pero el nexo común de todos los que hacemos esta revista es que nos encantan los buenos juegos. Sean de la plataforma que sean. Y del género que sean. Nos gustan los buenos juegos. Como a tí.

Así que, si un juego es malo, te lo diremos claramente y se verá reflejado en su ridícula puntuación. Si un juego es mediocre no le verás pasar del 60%. Y si es muy bueno puede llegar a una puntuación altísima. Sólo pasarán del 90% los juegos excepcionales, que enganchen como pocos y posean una jugabilidad fuera de lo común. Mucho nos tememos que rondando el 100% tan sólo estarán los juegos que creen género. Los mejores y más originales: así de exigentes somos con la blancura de nuestra ropa. Aquí tienes un esquema de cómo funciona una review:


Review PS2

Silpheed
the lost planet
renovación de un clásico


Review PS2

COMENTARIO
gráficos GFX 88
sonido SFX 70
jugabilidad JUG 92
GLOBAL 90

Se parece a...

ficha técnica

título del juego

nombre y aspecto del redactor

el encabezado indica que estamos en una review y para qué plataforma

A veces sucede que jugando a un juego, tienes la sensación de haber visto antes algo parecido. Cuando creamos que el feeling o la técnica de un juego se adecúa bastante al de otro aparecido anteriormente, te lo mostraremos. Sin embargo también puede que el juego ofrecido no sea muy bueno, en cuyo caso te ofreceremos una alternativa.

El sistema de puntuación de un juego está basado en una puntuación para gráficos, otra para sonido y otra para jugabilidad, pero el resultado final no es la media de las puntuaciones anteriores. ¿Por qué? Pues porque en el potencial de entretenimiento de un juego influyen otros factores que no pueden reflejarse en estas puntuaciones (atmósfera, guión, manejo, etc.). La puntuación global será más parecida a la cifra de jugabilidad que a cualquier otra. ¿Por qué entonces incluímos las típicas notas de gráficos y sonido? Porque son las que reflejan las capacidades técnicas del programa en relación a su máquina. Por eso.

este mes:


GT3


MEGAMAN LEGENDS 2


GAUNTLET DARK LEGACY


CHORO Q HG


C.A.R.T. FURY



PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOLS 2


ATLANTIS


GUNBIRD 2


HYDRO THUNDER


ZELDA: ORACLE OF AGES


ZELDA: ORACLE OF SEASONS

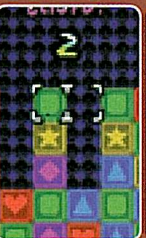

READY TO RUMBLE ROUND 2


HALF LIFE: BLUE SHIFT


DIGIMON WORLD 2


POINT BLANK3


ARMY MEN ADVANCE


POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

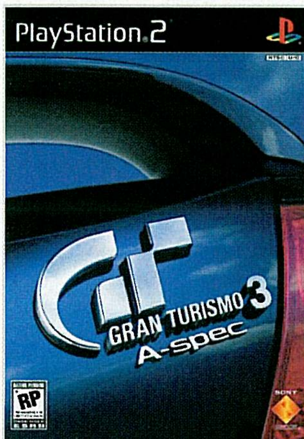

ONIMUSHA: WARLORDS

GT3 A-spec



por Black Cat





gt3 a-spec
programador: POLYPHONY
distribuidor: SONY
PLAYSTATION2
·1-2 jugadores
9.990 pts

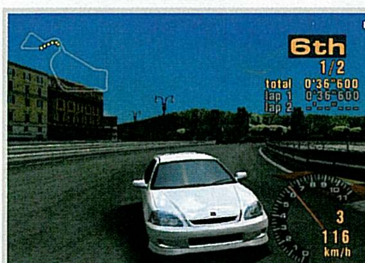
¿te gusta *conducir*?

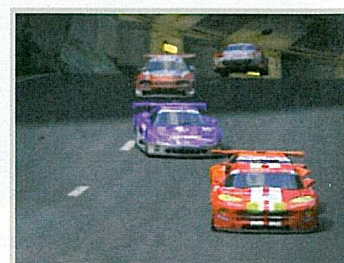
Por fín, y después de una espera interminable para todos aquellos que somos aficionados a los simuladores automovilísticos, llega a nuestras tierras el Gran Turismo 3. Hace ya algún tiempo que se dejaron caer por los salones la primeras imágenes de este juego. De una cosa no había duda, el aspecto gráfico era impecable. Los coches estaban modelados con un gusto exquisito, llenos de detalles, reflejos, cromados... era como ver la presentación del Gran Turismo 2, pero el problema residía en que no nos hallábamos ante la presentación, sino ante el juego en sí mismo, y daba gloria verlo.

De los gráficos no había lugar a dudas, iban a ser impresionantes; pero, ¿y el juego? ¿iba a ceder terreno la jugabilidad y el buen hacer al que nos tiene acostumbrado esta saga frente a la espectacularidad de los gráficos? Es el momento de saberlo.

En cuanto empezamos a jugar los primero que nos llama la atención y nos tranquiliza es que en cualquier rincón vemos que la saga lo único que ha hecho es saltar hacia una mejora técnica, pero que el juego en sí continúa la estela de los dos anteriores. Unos menús bien diseñados, donde podremos configurar hasta el color del coche si se trata

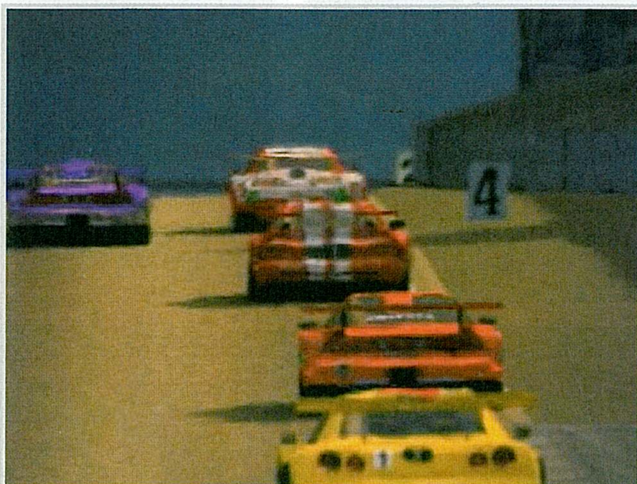


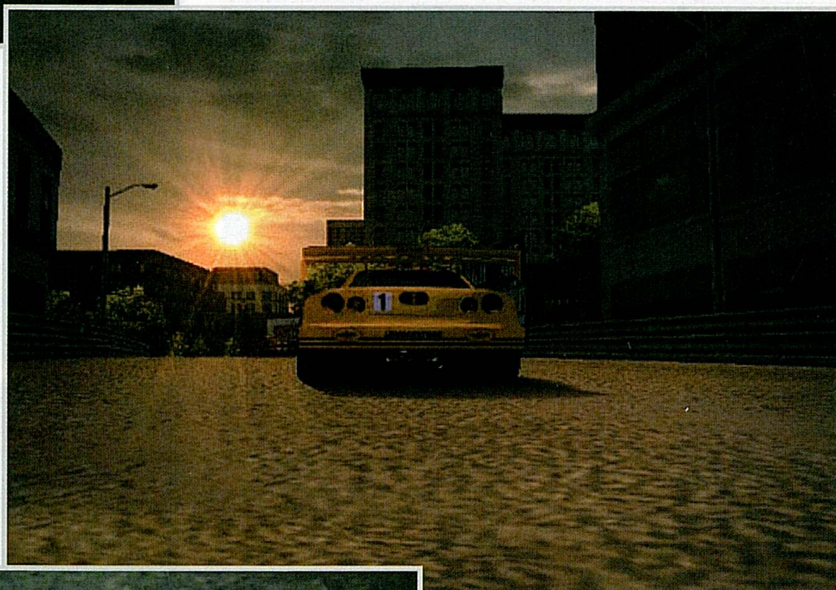
















de un turismo hasta los detalles más profesionales de la conducción. Así pues, en un principio no encontramos mayor diferencia... hasta que empezamos a correr las revoluciones.

¿Y que es lo que nos encontramos? Pues unos circuitos impresionantes, por los que los vehículos van corriendo a más de 200 Km/h, en los que no falta ni el más mínimo detalle. Puedes correr a través de un puerto de montaña rodeado de bosques, en el que los árboles van proyectando sus sombras sobre el capó de tu coche. Sencillamente genial.

Pero claro, pueden ser preciosos los vehículos, maravillosos los paisajes, pero... ¿qué pasa con el comportamiento de los coches? Esa es una pregunta elemental. El GT3 aprueba, y con honores. Los coches son fieles a la realidad hasta límites insospechados. Da igual que en vez de modo simulador cojas modo arcade, tendrás la fiel sensación de estar ante una de las impresionantes máquinas que te brinda este juego. Da una sensación indescriptible en poder coger tu coche y empezar a hacer trompos y demás piruetas como si de uno real se tratara. Los efectos como derrapes, estelas, luces o humo, son perfectos, gozando el juego en general de una física muy realista. La respuesta del pad también es muy precisa y los controles bastante bien colocados, aunque, cómo no, te los puedes configurar. De todas formas, a mi modo de ver prefiero la colocación del acelerador que utilizaba el 24Horas Le Mans, colocado en el R3 (Analógico derecho) puesto que, aunque los botones reconocen la presión, el control del acelerador y el freno eran mucho más precisos.

La música y los efecto de sonido son muy discretos, pero efectivos, no haciéndose en ningún momento pesados para el oído. Es sin duda otro buen aspecto del juego, ya que muchas veces en este tipo de simuladores la música llega a hacerse realmente pesada y aburrida, o que los efectos de sonido sean poco variados, cosa que aquí no encontramos.

Ya entrando por completo en la







la saga GT



gran turismo
(polyphony digital, 1998)

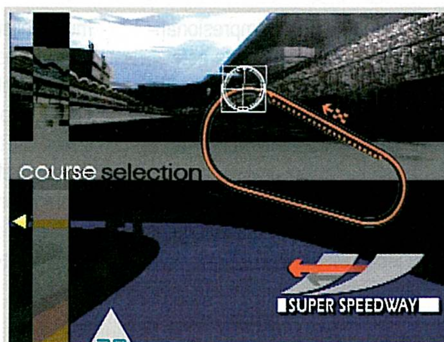


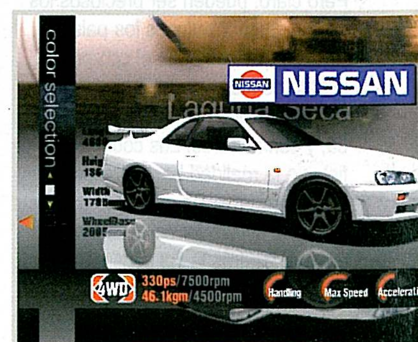
La saga GT siempre ha tenido unas características propias que le han ayudado a distinguirse de otros juegos de carreras y a convertirse en uno de los mejores juegos de coches de todos los tiempos. Desde el **GT** original, **Polyphony** se ha esforzado por superarse técnicamente en todas las entregas. Todas presentan un aspecto gráfico imponente, incluso en la primera entrega y con las limitaciones de la Playstation, tan lejanas ahora, los gráficos llamaban la atención por su realismo. Otro punto fundamental es la impecable física de los coches que hacía que un juego tan jugable como el mejor arcade se asemejara, en la conducción, a un simulador. De la misma manera, las repeticiones que hicieron famosa la primera entrega se han ido mejorando con el paso del tiempo hasta llegar a lo que tenemos ahora: unas retransmisiones que apenas pueden distinguirse de una carrera real. Por último, la gran variedad de vehículos presente en toda la saga GT, que iremos desbloqueando poco a poco y que conseguirán que nos piquemos inmediatamente nada más empezar a jugar. Los modelos, perfectamente reproducidos en 3D, han ido ganando en detalle hasta GT3. Comparad las capturas y haceros una idea.



gran turismo 2
(polyphony digital, 1999)

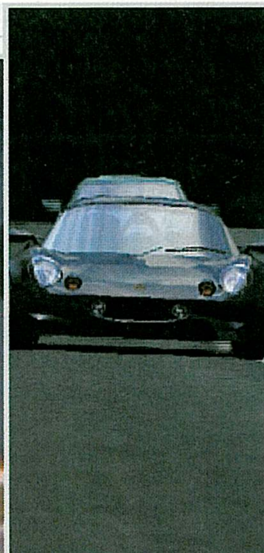


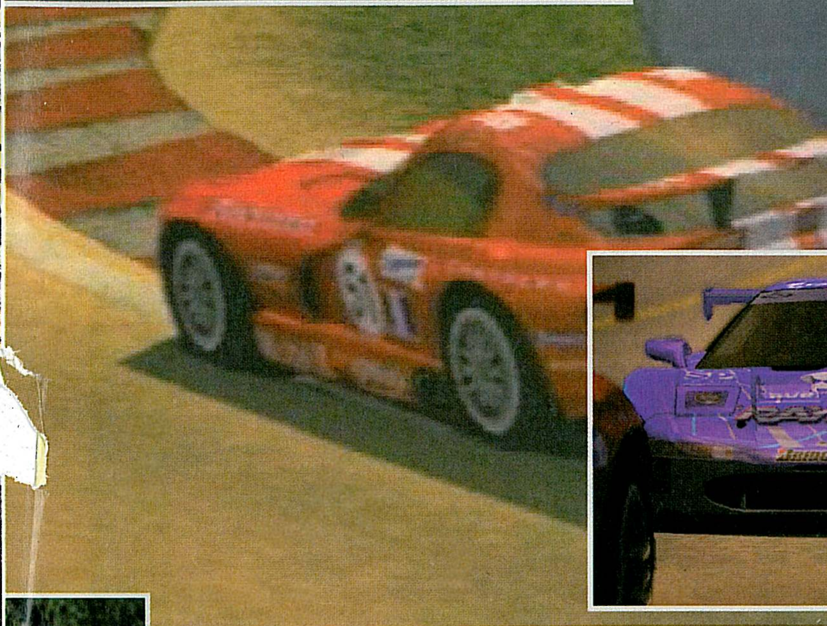








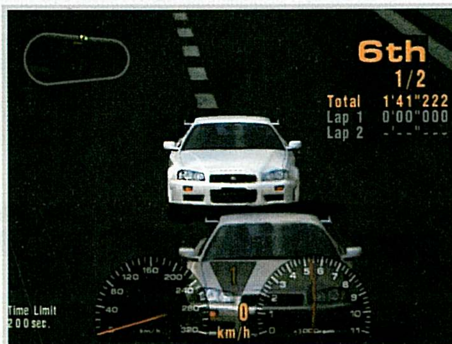














jugabilidad del juego nos encontramos ante un GT de toda la vida, y eso no es malo, en absoluto. Las carreras son emocionantes y realistas, llenas de sinuosos trazados y competidores muy inteligentes y habilidosos que te harán sudar en muchos casos la ansiada victoria. El juego, como en casi cualquier simulador del género nos ofrece circuitos y coches ocultos que iremos descubriendo a medida que vayamos acumulando victorias y records en los circuitos, cosa que alarga la vida del juego si realmente quieres sacarle todo el provecho.

En definitiva, y como conclusión final, el GT3 probablemente se convertirá en el mejor simulador de coches del momento, sobre un aun escaso catálogo de PS2. Una compra imprescindible para todo aquel usuario que deguste de un buen juego de coches y afortunado de poder tener una caja negra de Sony. Sinceramente espero que este juego sea superado pronto, ¿por qué? Muy sencillo, si tenemos en cuenta que es de los primeros juegos de coches que salen de esta consola y no aprovechan la potencia de la consola al completo, me cuesta imaginar más realismo que el de las repeticiones de éste GT3. Así pues, cuando vayan saliendo los de última generación ¿Qué veremos? No creo que haga falta recordar las claras diferencias entre el Ridge Racer y el Gran Turismo 2. De todas formas, yo ya iría reservando ejemplar de esta bestia parda de los simuladores.

COMENTARIO

gráficos

GFX **97**

Preciosos. El detallismo de los coches y los escenarios es magnífico. Sin lugar a dudas la parte más sobresaliente del juego.

sonido

SFX **88**

Muy bueno. Los efectos de sonido son muy correctos y variados, acompañado de buenas melodías para disfrutar aun más las carreras.

jugabilidad

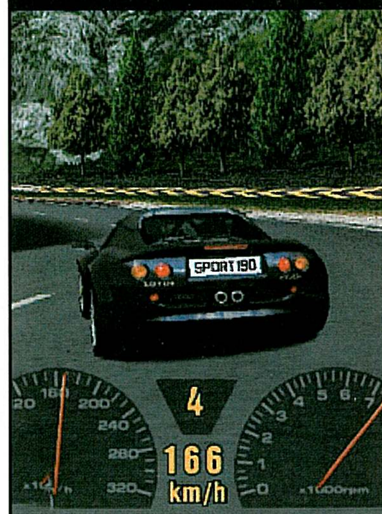
JUG **90**

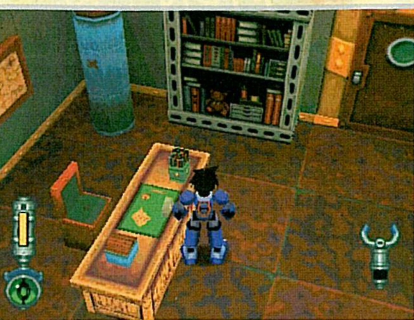
Un GT3 a todas, todas. Un simulador como deberían de ser todos. GT3 pone el listón muy alto.

GLOBAL

94

Imprescindible. Sería un auténtico pecado capital el no poder degustar esta obra maestra de la conducción. No hay más palabras, el juego habla por si solo.










MEGAMAN LEGENDS 2

por Carlos B. García

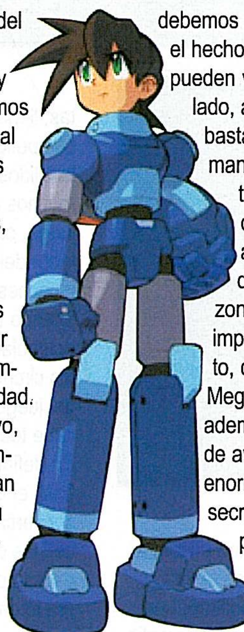
rockman se pasa a las 3D



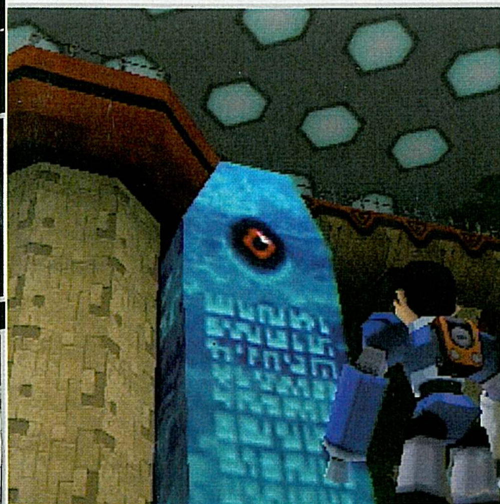
megaman legends 2
programador: CAPCOM
distribuidor: ELECTRONIC ARTS
PLAYSTATION
·1 JUGADOR
3.990 pts

Cuando hace ya más de un año Capcom sacó el Megaman Legends, (Rockman Dash en Japón), todos quedamos muy gratamente sorprendidos por la enorme calidad del juego, especialmente por la gran evolución que suponía para la saga. Ahora, tras el éxito obtenido Capcom vuelve a la carga con una continuación lleno de la misma simpatía que el primero. Lo auténticamente curioso es que el juego es una secuela perfecta, ya que no solo comparte muchos elementos gráficos y sonoros con este, continuando la historia en el punto exacto donde la dejaba el uno, sino que además consigue que te quedes con la sensación de que estás ante la segunda parte de una película.

En lo que respecta a la jugabilidad es también muy similar a la del primero, a medio camino entre acción pura, aventura y exploración. Mientras seguimos una trama más o menos lineal en la que nos introduciremos con mucha facilidad incluso sin conocer a los personajes, tendremos la ocasión de visitar varios lugares en los que deberemos enfrentarnos a continuos peligros y acabar con una amenaza que ensombrece el futuro de la humanidad. El control es bastante intuitivo, especialmente en las secuencias de combate que respetan bastante fielmente el espíritu de la saga, pero introduciéndolo completamente en el concepto de la tridimensionalidad. Así pues,



debemos tener muy presente el hecho de los peligros pueden venir desde cualquier lado, al igual que no nos bastará atacar de una manera directa a nuestros adversarios, sino que deberemos apuntar con detenimiento a las zonas donde hay que impactarles. Por supuesto, como en cualquier Megaman que se precie, además de los elementos de aventura existen una enorme cantidad de secretos y armas ocultas por todo el mundo, que aunque no serán fundamentales para finalizar el













juego, introducen desde luego una gran dosis de búsqueda y mas diversión.

Gráficamente el juego no supone ningún cambio fundamental con respecto al primero, lo cual más que ser un problema es realmente uno de sus puntos fuertes, dado el enorme nivel que tenía este. Aunque es completamente tridimensional, Capcom ha preferido dotarlo de un aspecto más cercano al de los dibujos animados que a un juego puramente en 3D, lleno de color y simpatía. De todos modos, existen algunas mejoras en los escenarios, que han sido más cuidados e incluyen muchos mas detalles y elementos, al igual que los personajes también han sufrido leves cambios a



mejor. En lo que respecta al sonido Capcom ha hecho un trabajo estupendo, creando una multitud de melodías nuevas que ambientan perfectamente cada etapa del juego. Es fantástico ver como estás en un momento escuchando una desenfadada melodía con una amplia sonrisa cuando al siguiente puedes encontrarte con un tema épico de combate. Adicionalmente, la gran mayoría de conversaciones están totalmente dobladas, elemento que desde luego sigue manteniendo la sensación de que te encuentras jugando en una película de dibujos animados. Por último, el sonido en general no es tan bueno, pero más que otra cosa resulta completamente desenfadado y gracioso, cosa que tampoco se le puede achacar como fallo, sino continuador del objetivo del juego. Por todo lo dicho, puedo aseguraros a todos aquellos a quienes les gusto la primera parte, el Megaman Legend 2 es una genial continuación de esas como las hay pocas, y aunque no parece tener demasiadas novedades en el desarrollo, es casi el doble de largo que el primero, y tiene más del doble de mundo donde explorar. Además, para todos aquellos que encontraron el primero como simple, la dificultad de este ha aumentado considerablemente, convirtiéndose en un pequeño reto el completarlo. En definitiva, uno de los mejores títulos que la Playstation tiene aun por ofrecer antes de que caiga de manera definitiva ante el avance de su hermana mayor…¡A ver si hacen el Megaman Legends 3 para ella!

COMENTARIO

gráficos

GFX **90**

A pesar de algunos fallos, realmente el entorno gráfico es genial.

sonido

SFX **89**

Buena música, conversaciones habladas…¿se puede pedir más?

jugabilidad

JUG **85**

Mezcla perfecta entre acción y aventura. Delicioso.

GLOBAL

87

Ojalá sacaran muchos juegos así...

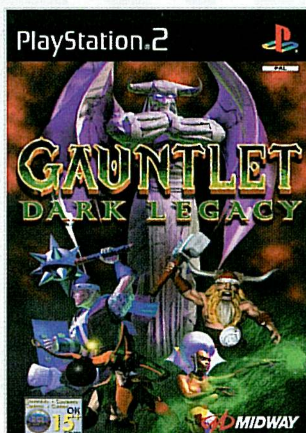


GAUNTLET dark legacy



por Carlos B. García

si se mueve, mátalo, *pero* en 3D



gauntlet dark legacy
programador: MIDWAY
distribuidor: VIRGIN
PLAYSTATION2
·1-4 jugadores (multitap) ·memory card 90 Kb
9.990 pts

La historia es simple pero funciona. El brujo Garm, tratando de superar a su hermano Sumner ha convocado al rey de los demonios Skorne mediante trece piedras rúnicas, pero el señor de infierno, negándose a dejarse dominar, ha convocado a su generales hasta el mundo material con el objetivo de conquistarlo. Sumner, dándose cuenta de que la situación le supera, ha convocado a ocho héroes para que destruyan a Skorne y recuperen las piedras rúnicas. Bajo esta premisa usada infinitas veces, nos encontramos más que ante una continuación del Gaunlet Legends, ante una versión levemente mejorada. Nuestro objetivo es simple, elegir entre uno de los ocho personajes y pasar las distintas misiones acabando de paso con tantos enemigos como nos sea posible. Al final de cada mundo, nos enfrentaremos a uno de los generales de Skorne hasta acabar con él y Garm. De todos modos, para complicar un poco más la cosa, tendremos dos objetivos adicionales en cada pantalla, conseguir cristales y piezas de oro que nos permitirán acceder a nuevas misiones y las trece piedras rúnicas que están ocultas por todo el juego.

Si hablamos de la jugabilidad debemos decir que es simple pero adictiva. Tenemos distintas potencias de ataque y de velocidad, al igual que golpes especiales cuando nuestra barra de energía se llene. Cada personaje tiene distintas características, y puede subir de nivel ganando experiencia y mejorando cuantitativamente sus capacidades. Por desgracia, el control del juego no es todo lo bueno que podría ser, y apuntar correctamente es bastante más difícil de lo que debería.

El entorno está bastante bien hecho, y aunque tiene algunos defectos visuales y unos cuantos problemas de clipping, queda de sobra suplido por la enorme cantidad que hay.

Una gran mejora con respecto al anterior es la ampliación de la gama de enemigos, que están bastante bien diseñados y animados. Mención especial merecen las gárgolas, monstruos gigantescos como dragones que casi parecen enemigos de fase y que te encuentras uno o dos por pantalla. La banda sonora acompaña de manera más que correcta al juego, y al contrario que ocurría en el primero no se te hacen realmente molesta o pesada. Los









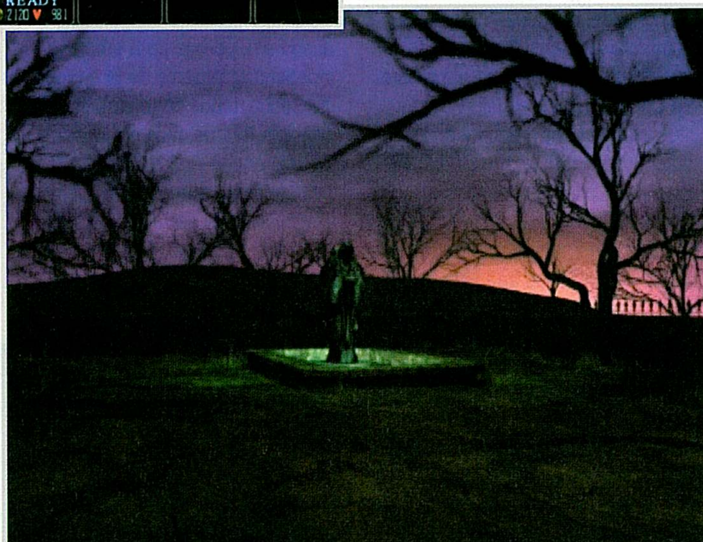


personajes y los monstruos por desgracia no gozan de la misma calidad de sonido. Todas las voces del juego, con la excepción del enemigo final, son mecánicas y carentes de expresividad. Los monstruos más que sonar amenazadores, hacen ruiditos...

Vamos, en definitiva, el Gauntlet Dark Legacy es una escasa mejora con respeto a su predecesor, pero por suerte todos los cambios del mismo han sido a mucho mejor. La modalidad de multijugador es auténticamente divertida, y se agradece mucho la posibilidad de jugar con cuatro amigos a la vez con el simple y sano objetivo de matar todo lo que se encuentre en tu camino. La gran ventaja que te brinda este juego es su enorme duración ya que no sólo hay muchísimas pantallas (once mundos con cinco niveles cada uno) sino que son además excepcionalmente largas. Por desgracia, tiene en contra el hecho de que llega a hacerse un poco repetitivo, ya que el desarrollo de todas las pantallas es muy parecido. Aun así, merece la pena pasar un rato divertido machacando monstruos, especialmente si estás con amigos.







COMENTARIO

gráficos

GFX **80**

No son como para quitarse el sombrero, pero tampoco son malos.

sonido

SFX **86**

No se hace repetitivo, y eso es un punto a su favor.

jugabilidad

JUG **80**

Divertida en principio y da muchas horas de juego, pero se hace un poco repetitivo

GLOBAL

82

Merece la pena jugarlo con amigos, aunque sea por la acción frenética que te proporciona.

choro Q HG



por Marcus

caricaturas de coches



choro Q HG

programador: TAKARA

distribuidor: INFOGRAMES

PLAYSTATION2

·1-4 jugadores
·memory card: 70Kb

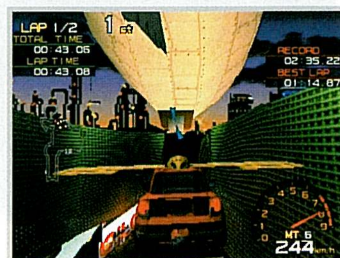
precio por confirmar

Seguramente habréis visto alguna vez unas maquetas de coches rechonchas basadas en modelos comerciales reales. Este tipo de coches en Japón reciben el nombre de Choro Q, y por aquellas tierras son todo un hobby, encontrándose auténticas obras de arte del tuning ("maqueo" por estas tierras) en miniatura.

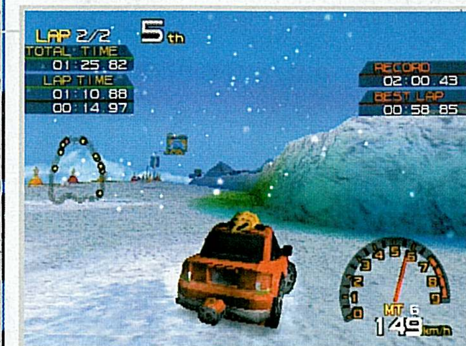
Pues bien, el nuevo título de carreras de la Play2 nos trae este mundillo a nuestras pantallas. La mecánica del juego es simple, calcadita a la del Gran Turismo: participamos en carreras, para obtener dinero para gastar en mejoras para nuestros bólidos, como también superar ciertas pruebas para obtener permisos de conducción, que nos permitirán el acceso a nuevos circuitos, modos de juego y un mayor número de accesorios para nuestros Choro Q's.

Pero todo parecido con la saga GT acaba ahí, porque para empezar, independientemente de la carrocería del coche, todos corren lo mismo al principio (bueno, más o menos), y las diferencias radicarán en el equipamiento que compremos para el vehículo. De entre la multitud de opciones de "customización" de que disponemos, podemos destacar, aparte de las obvias (motor, neumáticos, suspensión...), añadidos que nos facilitarán la vida, como pueden ser alas (para planear), flotadores o hélices para el agua, o incluso esquís para nieve y hielo.

También tendremos adornos y accesorios, como por ejemplo carrocerías (todas de modelos reales), yendo desde el arcaico Citroën 2 CV, hasta el increíble Audi TT, pasando por otros más normales como



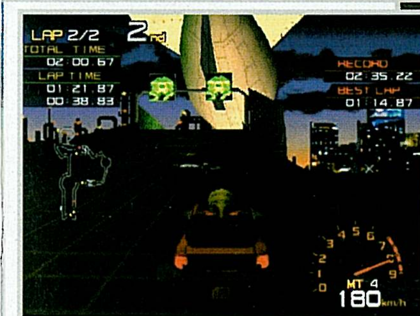
















el Honda Civic o el Peugeot 206; parachoques, tubos de escape, faros, luces de freno, alerones... en resumen, el paraíso del tuning.

En el apartado técnico, el juego resulta sobresaliente. Unos gráficos fluidos y nítidos, que se mueven a velocidades realmente importantes, aun con grandes cantidades de rivales en pantalla, con un nivel de detalle impresionante, que nos permitirá apreciar hasta la más mínima modificación que introduzcamos en el vehículo.

La banda sonora resulta adecuada, aunque bastante típica: ritmos frenéticos en carrera, y más pausada durante los menús de opciones. Es en el apartado de efectos sonoros donde el juego destaca realmente: sonidos de salpicones, saltos, derrapes, acelerones y frenazos, además del silbido del viento al planear con nuestro coche, todos ellos muy logrados, con un nivel de realismo y nitidez muy alto.

Por lo que respecta a la diversión, con Choro Q HG tenéis para rato. Sólo el desbloquear todos los modos de juego y modificaciones para el coche ya os costará lo vuestro, pero es que además, el juego lo podréis estirar cuanto queráis, porque las posibilidades de combinación entre carrocerías y adornos son casi infinitas (algún freakie habrá que llegue a comprárselo todo). Además, representa todo un soplo de aire fresco al género, gracias a su aire desenfadado.

COMENTARIO

gráficos

GFX **92**

Raya a un nivel realmente alto, con un buen nivel de detalle.

sonido

SFX **88**

Música normalita y efectos sobresalientes

jugabilidad

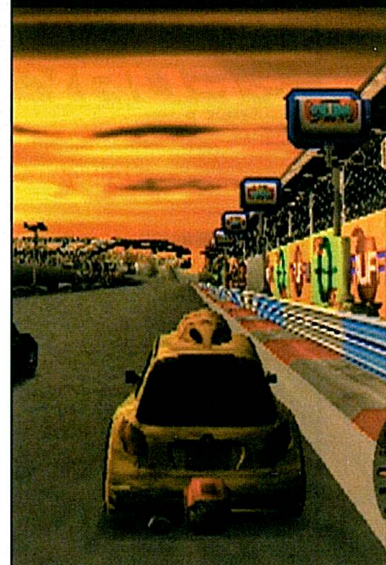
JUG **91**

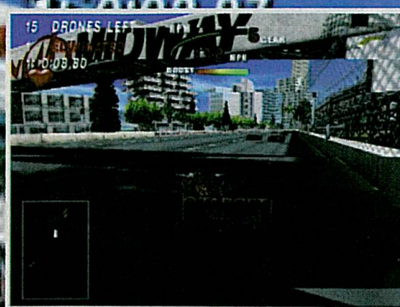
Divertido y con muchísimas posibilidades. Tenéis horas de diversión por delante.

GLOBAL

91

Si te gustan las carreras, los coches, el tuning, las maquetas, o los buenos juegos, te satisfará.





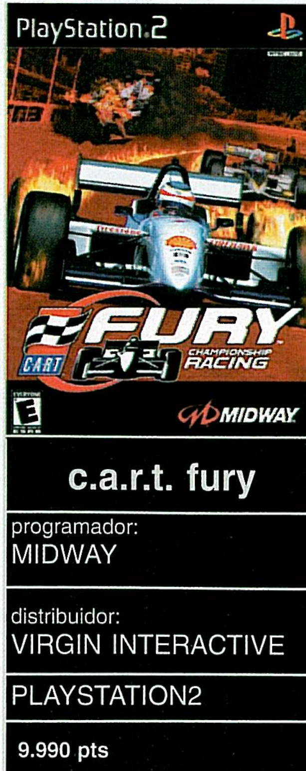


C.A.R.T FURY

por Black Kat



autopista hacia el *infierno*



c.a.r.t. fury

programador:
MIDWAY

distribuidor:
VIRGIN INTERACTIVE

PLAYSTATION2

9.990 pts

De los señores del, de sobras conocido, Mortal Kombat, llega a nuestras PS2 un Arcade de competiciones automovilísticas de Fórmula Indy. Midway se sube a la carrera que está suponiendo la aparición de tantos juegos de coches para esta plataforma.

El resultado es curioso. A golpe de guitarra y voz desgarrada, que a base de mucho jugar aprenderemos a odiar sin mucho esfuerzo, se nos presentan las diversas modalidades de las que consta el juego. La primera de todas es el modo Arcade, sin duda el más importante del juego. Al acceder a ella nos encontramos precisamente con eso, un modo Arcade en toda su esencia. Lo que en un primer lugar elegiremos será a que piloto deseamos representar en los diversos circuitos que se nos presentarán a continuación. Da igual la elección que hagamos, puesto que la diferencia entre escuderías es nula. La única diferencia es la jeta y la frase de chulo que nos brinda la ficha de cada piloto, lo demás... pues como no sea por que te guste más un color que otro, poca cosa más habrá. Una vez en carrera podremos degustar de unos coches veloces, muy veloces. Si algo hay que destacar de este juego es la sensación develocidad de la que goza. Pero, por muy rápido que te parezca que vayas, la sensación de aceleración es muy pobre y para postre, la física es muy extraña, ya que a veces irás a la máxima velocidad que te permite tu monoplaza y verás como te rebasan de una forma increíble algunos contrincantes, dándote la sensación de que te has quedado parado, cuando ellos en teoría tienen la misma velocidad punta. Hablando también de la física, esta es increíble haste en los escenarios, sino mirad el tamaño de las escavadoras que aprecen el el circuito de HighWay, sientes que estas jugando a un MicroMachines. Para darle más sensación de arcade si cabe, dispondrás de un "Booster", un turbo que cada vez que pases por un check point se te recargará.











Además, si haces la vuelta en suficiente poco tiempo te daran uno más potenciado, dejando hasta bonitas llamitas en la carretera y todo (¿será que pierden gasolina y se prende?)
El control del coche es bastante bueno, aunque hay que señalar que no aprovecha muy bien el analógico, puesto que casi es lo mismo jugar con la cruceta al más puro estilo tradicional.

Además del mancionado modo Arcade, existe la modalidad de Simulador, en el que por fin trendremos una sensación un poco más realista, pero al tener tan pocas opciones (sólo te permite ajustar tres parametros del vehículo) desmerece un poco.
También encontraremos varios minijuegos, contrarreloj, etc... que por lo menos le dan bastantes horas de juego si quieres sacarlo todo.

Hay que destacar algunos como en el que te dan puntos por ir destruyendo a tus contrincantes, aunque también hay que decir que en el modo normal tambien te los sueles cargar.
En definitiva, un juego bastante medio que no brilla mucho por méritos propios. Suficiente para pasar un buen rato, pero nada más. Midway ha conseguido un juego que obviamente no alcanza ni de lejos los niveles establecidos por monstruos como los que están apareciendo últimamente, sino bastante medio y en algunos aspectos hasta mediocre... pero si no buscas algo revelador, si no sencillamente echar unas carreritas sin mucha exigencia... puede ser hasta divertido.

alternativa

Uy que desagradable es esto de tener que proponer una alternativa a un juego. No es que CART fury sea el peor juego del mundo, pero coincide con que, este mismo mes, hemos jugado en la redacción a un juego muy similar en su concepción, pero con un resultado muy superior. Sin ir más lejos HYDRO THUNDER, curiosamente también de Midway pero en este caso para Dreamcast, utiliza el mismo concepto de juego pero tratado de una manera diferente y mucho más graciosa. Si buscas una alternativa en PS2 lo tienes más crudo porque todavía no abundan los juegos de este tipo. Puedes leer más sobre Hydro Thunder en la página 36.





COMENTARIO

gráficos

GFX **52**

Sin duda lo mejor, aunque no por ello quiera decir que sea una maravilla

sonido

SFX **42**

Resulta un poco arquetípico que en todos los juegos de coches pongan música guitarrera, pero en este caso, es que, encima, se hace pesada.

jugabilidad

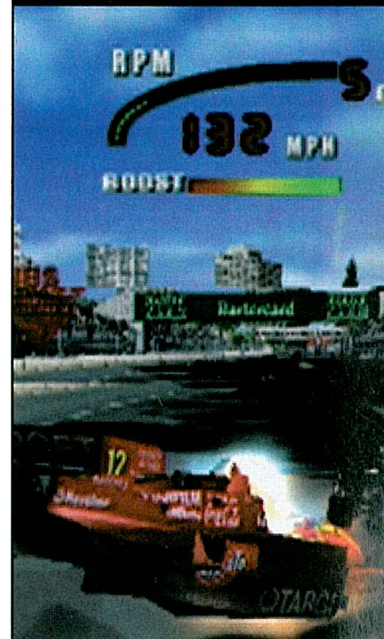
JUG **45**

Bueno, para pasar el rato... los primeros dias, luego ya aburre

GLOBAL

44

Suspende sin lugar a dudas, aunque sea por los pelos. Un juego que no te quitará el sueño si no lo tienes.







PROJECT JUSTICE

RIVAL SCHOOLS 2



por Carlos B. García



project justice: rival schools 2

programador:
CAPCOM

distribuidor:
VIRGIN INTERACTIVE

DREAMCAST

·1-4 jugadores
· memory card: 256 Kb

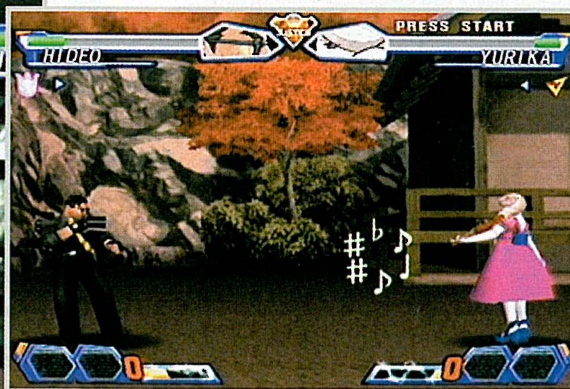
8.990 pts

piques de *instituto*

Las segundas partes de Capcom suelen ser los juegos que más éxito tienen de la compañía. Ocurrió con el Street Fighter, ocurrió con el Resident Evil, pero desde luego, no pasará con el Rival Schools 2.Tras ese comentario que puede sonar un tanto despectivo, tengo que decir que nos encontramos ante un fantástico juego de lucha, que combina una adictiva jugabilidad con muchísima diversión. ¿Cuales son pues las razones por la que no va a ser un juego que vaya a destacar por su éxito? Pues muchas. Primero, gráficamente el juego esta muy logrado, pero no es ni excepcionalmente espectacular ni introduce ningún elemento gráfico que lo haga impresionante. Segundo, aunque los diseños de personajes son bastante buenos, tienden a ser más divertidos que espectaculares, por lo que tampoco destacará en este campo. Por último, en lo que respecta a jugabilidad, es prácticamente idéntico al primero y al Evolution, y dado que estos no tuvieron un éxito demasiado grande en España (de hecho, el segundo ni salió), cabe suponer que tampoco lo tendrá la continuación. Lo más triste es que el juego tiene valores de sobra para ser uno de los mejores juegos de lucha que han aparecido hasta la fecha para Dreamcast, y desde luego es de los más divertidos.
La historia, para los que recuerden













la trama del primero, continua un año después de que Hyo Imawano tratase de tomar el control de Japón mediante técnicas de control mental. Cuando todo parece haberse calmado, el Consejo Oscuro de Estudiantes envía al asesino Kurow y a dos de sus agentes para continuar el sueño de Imawano, y destruir a Hyo por fracasar.
Volviendo a la jugabilidad, debemos decir que es excepcionalmente parecida a la del primero introduciendo realmente muy pocas novedades. El juego incluye Chains Combos, saltos largos y la posibilidad de emplear a tus compañeros para apoyarte en los combates. De todos modos, trata de huir del tipo juego de combinación tridimensional tan empleada en el Tekken o el Soul Calibur, acercándose mucho más a lo que sería un tradicional Street Figher con rayos y descargas. No obstante, introduce un par de curiosas novedades como ataques de grupos completos y el hecho de que en esta ocasión puedes tratar de cortar los combos combinados incluso mientras estas recibiéndolos, utilizando tu mismo especiales para interceptar la ayuda del rival. Al hacerlo, emplearás a algunos de tus compañeros para apoyarte, momento en el que tendrás cinco segundos para enfrentarte al tercer miembro del equipo contrario. Si le golpeas, podrás interceptar el especial combinado de tu enemigo, y si te golpea él... pues nada, especial malgastado. Gráficamente está bien, y los personajes tiene una resolución bastante buena, aunque no alcanzan ni de lejos el nivel de otros tridimensionales. La música, como en todos los Rival Schools es uno de los aspectos fuertes del juego, con melodías marchosas y muy bien conseguidas.
Con respecto a los personajes, hay muchos donde elegir, aunque se agradecería una cantidad mayor. De todos modos, aunque la gran mayoría de luchadores están muy bien diseñados, existen personajes que se pasan de graciosos, como la violinista o la chiquilla con la raqueta.
Eso sí, al contrario que otros juegos de lucha, el Project Justice tiene una gigantesca multitud de modalidades de juego, desde torneo, modo historia, combate tradicional, y cualquier cosa que te permitirá pasar un rato divertido con los amigos, más que el simple modo versus. En definitiva, es un gran juego de lucha, especialmente en lo que respecta a su jugabilidad, aunque se agradecería mucho que Capcom hubiera trabajado mucho más su apartado gráfico.

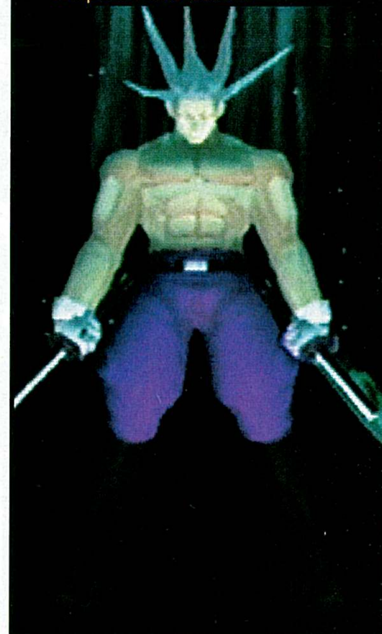
COMENTARIO

gráficos
GFX **82**
Buenos, peno se quedan un poco atrás del alto listón que han impuesto otras compañías.

sonido
SFX **93**
No es tan bueno como el primero, pero la música sigue siendo bestial

jugabilidad
JUG **96**
Sin duda el aspecto que más destaca del juego, especialmente para jugar con amigos. Auténticamente maravillosa

GLOBAL
90
Fantástico, pero si además hubieran trabajado más el apartado gráfico, completamente bestial.







ATLANTIS THE LOST EMPIRE

COMENTARIO

gráficos GFX 91

sonido SFX 65

jugabilidad JUG 83

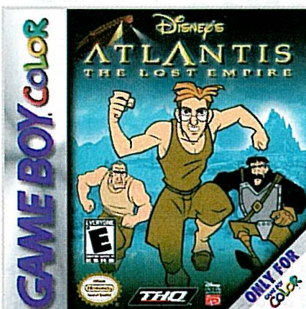
GLOBAL 87

Un juego recomendable para todo usuario de Gameboy color.



por Joe

la película en la portátil



atlantis: the lost empire

programador: THQ

distribuidor: UBI SOFT

GAMEBOY COLOR

precio por confirmar

Como Disney nos tiene acostumbrados, tras cada gran estreno cinematográfico nos inunda con diferentes versiones para distintos formatos del mismo juego y, cómo no, Atlantis tenía que llegar tarde o temprano a la Gameboy color para que todos aquellos que disfruten con la película lo hagan también jugando con su consola portátil.
En esta versión deberemos llevar hasta a cinco personajes, intercambiándolos entre sí en el momento conveniente pues cada uno de ellos tiene ciertas habilidades que los otros no tienen, así podremos desde resolver acertijos, demoler con explosivos los obstáculos, excavar en el suelo, volar con una especie de máquina o engancharnos en las paredes según el personaje que hayamos elegido, que también determinará el arma que podamos usar pasando desde los puñetazos que todos pueden hacer hasta boomerangs, granadas, piedras, pistolas de bengalas o un cristal que lanza rayos.
El juego en sí es un clásico juego de plataformas, con mucho salto, la posibilidad de empujar objetos para llegar a zonas más elevadas, bucear, engancharse en los asideros del techo o rebotar entre las paredes mientras vas cogiendo gemas por todo el escenario.
Llegado cierto momento deberemos intercambiar el personaje para poder eliminar un obstáculo del camino o hacer que aparezca una nueva plataforma.
Atlantis no es demasiado difícil y tal vez sea porque no abundan demasiado los enemigos aunque eso sí hay una gran variedad de ellos.
Las animaciones de los personajes, así como los gráficos están muy bien hechos, aunque en algunos momentos en los que corramos y saltemos demasiado llegaremos a no ver algunos enemigos, los más pequeños que llegan a camuflarse con el entorno.
El peor punto del juego son sin duda los efectos sonoros que se antojan descuidados y mal hechos, aunque la música a pesar de ser repetitiva y aburrida, está mucho mejor que los efectos especiales.
Con todo y en general el juego es bastante divertido y recomendable y no defraudará a los que hayan visto, o vayan a ver, la película de Disney.



GUNBIRD 2

por R.I.P.



shoot'em'up *humorístico*



gunbird 2
programador: CAPCOM
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
DREAMCAST
1-2 jugadores
8.990 pts

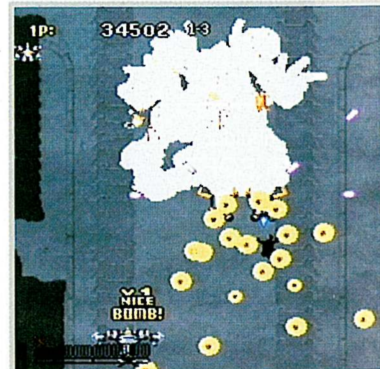
Coged un juego con un desarrollo sencillo, unos bonitos gráficos, una música movidita. Remuévase bien y añádase jugabilidad y dificultad al gusto, coced bien y obtendréis Gunbird 2.

Esto es lo que ha hecho Capcom con su Gunbird 2, y que tantos otros juegos ha aportado al género como la saga de 1941, Gunsmoke, Carrier Airwing, U.N. Squadron o Forgotten Worlds por citar algunos de los más conocidos.

Gunbird 2 es un matamarcianos al estilo clásico en el estilo de antiguos juegos de recreativa, como el 1941 o el Sagaia, aunque con algunas pequeñas diferencias.

Utiliza, por ejemplo, una serie de simpáticos protagonistas en vez de el típico avión o nave espacial, en este caso encontraremos a cinco protagonistas, más dos secretos. Estos serán un Alucard Vampiro, Marion una brujita adolescente de las que van con escoba y, en vez de gato negro, conejo mala sombra blanco, Valpiro el personaje que más se parece al estereotipo de este tipo de juego, ya que es un robot en plan Mazinger Z, Tavia una jovencita con un buen surtido de armas y accesorios, Hei-Cob un regordete árabe que monta encima de una alfombra mágica y se defiende a base de invocación de genios, Aine un arquero oriental que monta en una nube y no veáis el gran uso

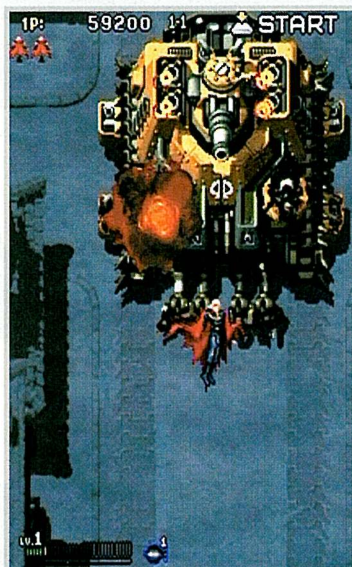






se parece a...

Un juego que parodia a esos grandes clásicos que iniciaron el genero, los más viejos del lugar recordaran el **Parodius** de **Konami** el cual era un juego que también se dedicaba a parodiar el género, en las recreativas, como, por poner un ejemplo, el clásico **Space Invaders** de **Logitec** (qué tiempos aquellos) y que además aporta una gran calidad por sí mismo como para convertirse en una nueva referencia para este género de juegos.



COMENTARIO

gráficos
GFX **80**

Tal vez no sean grandes y espectaculares como en otros juegos actuales, pero es lo que este juego demandaba.

sonido
SFX **85**

Explosiones y disparos correctamente realizados y una buena música acorde con la acción del juego.

jugabilidad
JUG **95**

Un desarrollo clásico y sencillo que puede entretenerte durante horas y horas, ¿qué más se puede pedir?

GLOBAL
92

Uno de esos excelentes juegos que no te puedes permitir el lujo de perderte.









del arco y de la espada de que hace gala en el juego, y, por último, hará acto de presencia una súcubo conocida por todos, Morrigan de DarkStalkers, de la cual no hace falta comentar nada más.

En el papel de uno de estos personajes deberemos conseguir una serie de pociones y perseguir a unos piratas que intentarán por todos los métodos a su alcance impedir que nos hagamos con esas pociones.

En cuanto a lo demás poco hay que explicar, moverte a través de mundos con un scroll vertical, disparar a todo lo que se mueva, cientos de pequeños enemigos a batir, enormes jefes y semijefes de final de fase que derrotar, y multitud de disparitos que esquivar, reunir muchos puntos y avanzar pantalla tras pantalla hasta terminar el juego.

Como veis una mécanica clásica, pero muy adictiva y que tan buenos resultados ha dado en el mundillo de los video-juegos.

Eso sí, para adaptarlo a todos los públicos, Capcom, ha dotado al juego con varios niveles de dificultad para que este sea perfectamente adaptable a las posibilidades de cualquier jugador, desde el típico jovencito y novatillo en los matamarcianos, hasta los tipos más duros del lugar curtidos en mil y una batallas en los lugares y mundos más recónditos de este y cualquier otro universo.

En definitiva tenemos uno de los mejores matamarcianos que he visto últimamente, un juego que os aportará horas y horas de diversión en un género que las diversas compañías productoras de videojuegos parecín haber olvidado, un juego simpático, divertido y que no os decepcionará en absoluto.



HYDRO THUNDER







por Marcus



puro *espectáculo* acuático

hydro thunder
programador: MIDWAY
distribuidor: SEGA
DREAMCAST
·1-2 jugadores
8.990 pts

El género de las carreras acuáticas nunca ha sido uno de los que más seguidores ha tenido. Además, salvo honrosas excepciones (Wave Race 64), ningún juego ofrecía lo suficiente, ni a nivel técnico ni de diversión. Hydro Thunder parecía ser la gran esperanza del género, que podía llegar a salvar el género, pero no lo consigue. Aunque, para ser justos, por muy poquito. Veamos el por qué.

Gráficamente el juego resulta espectacular. Los diseños de las lanchas son impresionantes, yendo de la típica lancha de carreras hasta modelos futuristas con alerones y motores a reacción. Además, durante las carreras la sensación de velocidad está muy lograda, añadiéndosele efectos de transparencias y partículas en el agua (cataratas, salpicones...). En la parte negativa tenemos algún que otro defectillo de clipping (desaparición de polígonos), y ralentizaciones en cuanto se juntan los suficientes polígonos en pantalla. Es el precio a pagar por el nivel de detalle exhibido tanto en las lanchas como en los






















decorados, algunos realmente espectaculares.
La banda sonora es, quizá, la más original que se ha escuchado dentro del género de las carreras, con ritmos tribales (bongos y demás) que bien servirían para cualquier película de aventuras. De los efectos especiales, poco hay que decir: salpicones, ruido de motores, el turbo, choques y algunos más (la sirena de la patrullera, o los ladridos del chucho de la fuera borda, p. ej.), que se quedan en normalitos.
La mecánica del juego es lo más simple: empieza en los circuitos de nivel fácil y acaba en tercer o mejor puesto para desbloquear los circuitos y lanchas de dificultad normal, y así hasta la saciedad. Dentro de los circuitos, al pasar sobre ciertos ítems, iremos consiguiendo segundos de turbopropulsión, que se irá agotando al utilizarla. Como aliciente añadido, cuatro lanchas y cuatro circuitos de bonus, cuando consigas completar todos los objetivos del juego (bueno, *el* objetivo del juego). Aún así, la adicción se mantiene en cotas bastante altas, gracias sobre todo a la ajustada dificultad del juego (aunque en niveles avanzados iremos justísimos de tiempo) y al trepidante ritmo de las carreras. De hecho, en cualquier nivel de dificultad más alto que fácil no soltaréis el botón del turbo. Además, el juego hace alarde de unos cuantos detalles delirantes (una fuera borda, una patrullera de la poli, orcas, piragüistas...), que le dan un tono algo más desenfadado al juego. Eso sí, a pesar de los defectillos, Hydro Thunder es un arcade de carreras trepidante y entretenido (sobre todo si consigues los trucos para jugar con el mini-Titanic o con la patrullera de la poli). Lo dicho, para pasar el rato.





COMENTARIO

gráficos

GFX **85**

Buena sensación de velocidad, pero con algunos fallos.

sonido

SFX **88**

Lo original de la banda sonora es una grata sorpresa.

jugabilidad

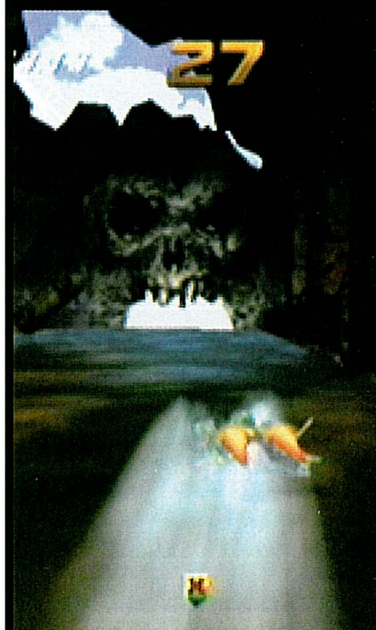
JUG **84**

Se puede hacer difícil al principio, e imposible un poco más adelante, pero se llega a dominar.

GLOBAL

88

No llegará a marcar una época, pero te salvará unas cuantas tardes de domingo.



THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES





por Marcus

a mí, de pequeño, me daban *dos*



the legend of zelda: oracle of ages

programador: CAPCOM

distribuidor: NINTENDO

GAMEBOY COLOR

- 1-2 jugadores
- aventura complementaria a “oracle of seasons”

precio por confirmar

De la mano de Capcom vuelve a GB color una saga que ya resulta mítica para cualquier jugador con un mínimo de experiencia a sus espaldas. Hablo, cómo no, de Legend of Zelda.
La saga que se inició allá por el año 86 (estamos hablando nada menos que de hace 15 años), llega, con estas 2 nuevas entregas, a la ya escalofriante cifra de 8 partes, cifra sólo superada, de momento, por Final Fantasy y Dragon Quest, y estamos a la espera de la correspondiente versión para la GameCube.



Mucho ha llovido desde entonces, pero ciertas características de la serie siguen patentes en estos nuevos cartuchos. Una de ellas es el típico sistema de control, que apenas ha sufrido variaciones en todo este tiempo, con las excepciones de las aventuras de N64. Para los que no lo conozcan, es bien simple: desde el menú de ítems seleccionaremos un objeto con un botón (A o B), quedando asociado el ítem a dicho objeto, y siendo usado éste al pulsar el botón correspondiente. Como vemos, el colmo de la sencillez, que hace que sistemas más complicados (Parasite Eve 2 de PSX, por ejemplo), se nos antojen como absurdas formas de incrementar la dificultad de juego. Un detalle que agradecerán los fans de la saga es la inclusión del ya mítico tema de Zelda, que hay que ver lo bien que aguanta, porque suena igual de épico lo toquen los Nine Inch Nails, la Filarmónica de Tokio o el altavoz de la GB.
Las historias de los cartuchos no son nada nuevo: el héroe pasea por el bosque, encuentra a una chica, que es raptada (o poseída) por el general malo (o la hechicera malísima) de turno porque resulta que la chica no es





THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS






lo que parece, sino que tiene poderes, y el chico debe lanzarse a su rescate para evitar que utilicen ese poder para destruir el mundo. O sea, salva a la chica y al mundo.
En ambos casos la mecánica será similar: debemos encontrar ocho objetos especiales que nos permitan enfrentarnos al malo final. Lo que varía de uno a otro juego es el nombre y aspecto de dichos objetos, y las localizaciones y situaciones que atravesaremos.
Por ejemplo, en Oracle of Ages, tendremos la oportunidad de viajar por el tiempo, y lo que hagamos en el pasado, obviamente afectará a los hechos futuros. Por otra parte, este juego tiene un mayor componente de puzzles que su "hermano".
Así pues, en Oracle of Seasons, lo que ocurre es que la chica raptada guarda el poder sobre las estaciones, y a lo largo del viaje iremos pasando, sin previo aviso, de una estación a otra, de una forma totalmente aleatoria y caótica. Declros también que si preferís matar bichos, Seasons tiene una vertiente más combativa que Ages.
Pero estaréis esperando a que os cuente qué tal está el juego, así que pasaremos de lo anecdótico y entraré en materia.
Ambas entregas son, en general, técnicamente idénticas. Ojo, no quiero decir que sean el mismo juego con distinto nombre. A lo que me estoy refiriendo es que se trata de 2 juegos con una factura técnica muy similar.
A nivel gráfico, hablamos de dos de los mejores cartuchos que se han dejado ver por GBC: coloristas, detallados y lo suficientemente nítidos como para que no tengamos que pegarnos la Game Boy a las narices para distinguir algo. Además, en el Seasons veremos cómo varía el uso que se hace de la paleta de colores para lograr una ambientación soberbia, según la estación en la que nos encontremos, exprimiendo en este sentido la paleta de 65000 y pico colores de la GBC de una forma realmente efectiva. También disfrutaremos, en ambas partes, de unos mapas muy extensos, así como de alguna que otra ilustración que refleje algún evento en particular, y de alguna que otra fase en "2D", con scroll lateral (tipo Super Mario). Ambos juegos cuentan, asimismo con un buen número de animaciones diferentes para los personajes, con una fluidez bastante aceptable (incluso veremos a nuestro héroe el salto con voltereta que hacía en N64, salvando las diferencias, claro), amén de un elenco de enemigos y PNJ's bastante variado.



the legend of zelda: oracle of seasons

programador: CAPCOM

distribuidor: NINTENDO

GAMEBOY COLOR

- 1-2 jugadores
- aventura complementaria a "oracle of ages"

precio por confirmar

COMENTARIO

gráficos

GFX **80**

Los mismos monigotes entrañables de toda la vida.

sonido

SFX **70**

La GB no se hizo para escuchar música, ¡pero qué temazo!

jugabilidad

JUG **93**

Como dicen en el anuncio: ¡Cuidado, que engancha!

GLOBAL

88

Tiene algunos defectillos, pero ni te darás cuenta de lo enganchado que estarás











Por otra parte, en el apartado sonoro no se pueden hacer tantos elogios. Aunque se ha de tener en cuenta que la GB no es precisamente un equipo HI-FI, este apartado no pasa de un aprobado. Las melodías son bastante entretenidas, no llegando a agobiar (salvo las de ciertas mazmorras), pero por lo general son bastante olvidables, con la salvedad, ya mencionada, del tema central, así que tanto da jugar con el sonido de la consola desactivado y oyendo alguno de vuestros CD's favoritos. En cuanto a los efectos de sonido, salen mejor parados que la música: los típicos de espadazo, explosión o de puerta al abrirse, resueltos con eficacia y además nítidos y claros.

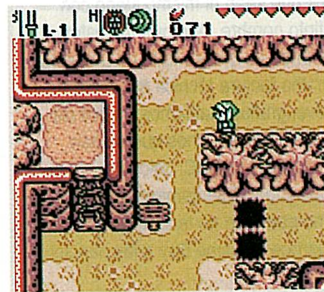
Otra cosa de la que seguramente os daréis cuenta al jugar es de la enorme adicción que provocan ambos juegos. Servidor ha estado intentando escribir este artículo durante tres días, pero cuando cogía el juego no paraba, y se me hacía la hora de cerrar y no había escrito nada. Por fin, tuve que escribirlo una noche a eso de las 3 de la mañana, después de la correspondiente viciada, claro.

Estas dos entregas conservan íntegra esa parte el espíritu de los Zeldas: la adicción. Son unos juegos tan tremendamente jugables (incluso cuando te quedas atascado), debido en parte a su linealidad, que si no disponéis de batería recargable o adaptador, os vais a ver buscando pilas como unos descosidos. La facilidad de manejo, la simplicidad del guión, y la contínua sucesión de puzzles harán que os paséis horas y horas sudando los controles de vuestras GBC. De hecho, se podría decir que los juegos son dos grandes puzzles en sí mismos. Quizá se les podría achacar, en este sentido, la escasa originalidad de los mismos, ya que se limitan a buscar el objeto (normalmente la llave) necesario para seguir avanzando.

Pero no os preocupéis, porque tenéis diversión para rato. Y si encima disponéis de los 2 juegos, los señores de Capcom han ideado un sistema de claves para hacer que ambas aventuras queden enlazadas entre sí. Además, hay ciertos secretos e ítems que sólo estarán disponibles de esta forma. Por ejemplo: jugamos el Oracle of Ages, y nos lo acabamos, conseguimos dicho código; jugamos y nos acabamos el Seasons, y conseguimos el código; después, volvemos a empezarnos el Ages, esta vez introduciendo el código secreto del Seasons, lo que nos permitirá acceder a determinados secretos, y una vez finalizado, jugamos de nuevo el Seasons con el código que obtuvimos con el Ages (también puede hacerse en el orden inverso). Como véis, podemos tener 2 juegos con 4 desarrollos de la historia diferentes. Ah, y también hay una opción para Game Link, para los más perezosos, para que se puedan intercambiar datos entre los dos juegos, sin la necesidad de completarlos.

En resumen, tanto si eres un fan letal de la saga Zelda, como si eres un novatillo en esto de los juegos, tanto el uno como el otro son altamente recomendables, porque ofrecen horas de diversión (y muchas).








GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
Castrol
36
MICHELIN
READY !

COMENTARIO

gráficos GFX 90

sonido SFX 75

jugabilidad JUG 65

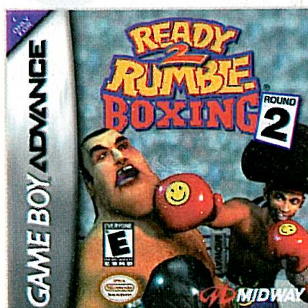
GLOBAL 78

Un juego de lucha del montón, pero que sirve para pasar los ratos libres.

READY TO RUMBLE round 2



por Joe



ready to rumble boxing round 2
programador: MIDWAY
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
GAMEBOY ADVANCE
·1 jugador
8.990 pts

Shaquille vs Michael Jackson

Ready 2 rumble 2 es un juego de lucha pugilística que nos permitirá escoger entre 11 boxeadores, aunque no todos estarán disponibles al principio, cada cual con una pinta más extraña que el anterior, para competir o bien en un modo arcade en donde sólo tendremos que machacar a nuestros adversarios, o bien en un campeonato en donde entrenaremos a nuestro púgil e iremos ascendiendo en el ranking conforme vayamos ganando combates. El juego también permite competir en un típico modo survival en donde deberemos derribar a cuantos más boxeadores podamos mejor, de un tirón.
La metódica de los combates es bien sencilla pues sólo se tiene que hacer besar la lona al contrincante en tres ocasiones, a base de quitarle vida con nuestros golpes, si bien al final de cada asalto, ambos contendientes recuperarán parte de la vida perdida. Destaca el hecho de que cada vez que propinemos un buen golpe a nuestro adversario se nos otorgará una letra de las que forman la palabra "Rumble", cuando tengamos toda la palabra podremos gastarla y hacer que nuestro luchador tenga más fuerza o seguir reuniendo más letras para incrementar el resultado.

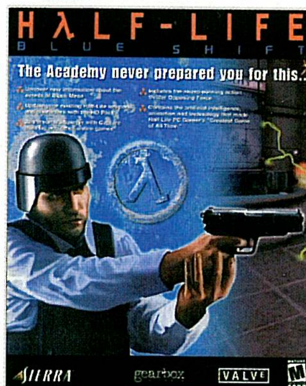


El juego tiene unos magníficos gráficos y movimientos para los luchadores aunque peca de sencillo en los escenarios y en los sonidos de los golpes, destacando tímidamente sólo la voz que presenta los combates y menciona los luchadores que se van a enfrentar. Destaca sobretodo el hecho de que podamos desplazarnos y hacer rodar el cuadrilátero para esquivar o alejarnos de nuestro contendiente.
Sin embargo el punto flojo de este juego es tanto la lenta respuesta a nuestras órdenes, como el hecho de que no engancha ni mucho menos como lo hacen las versiones de otras plataformas.

half life blue shift

por Maniac Boy





half life: blue shift

programador: GEARBOX

distribuidor: SIERRA

PC CDROM

- pentium II 233
- 32 Mb RAM
- Windows95

2.995 pts

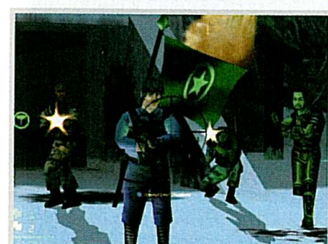
Bad boys, bad boys... Watcha'wannado...

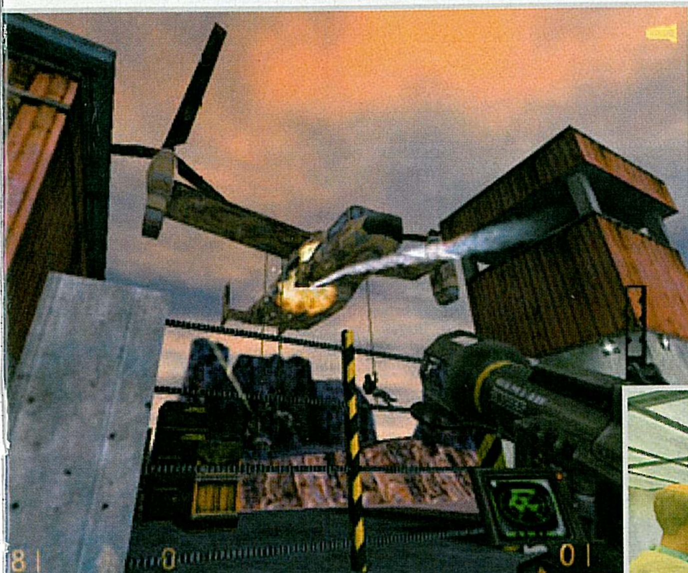
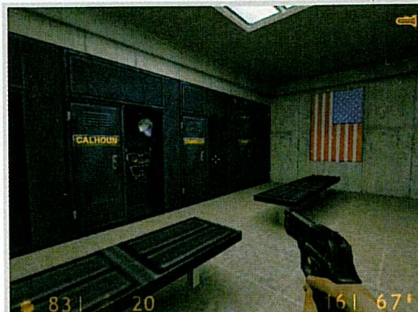
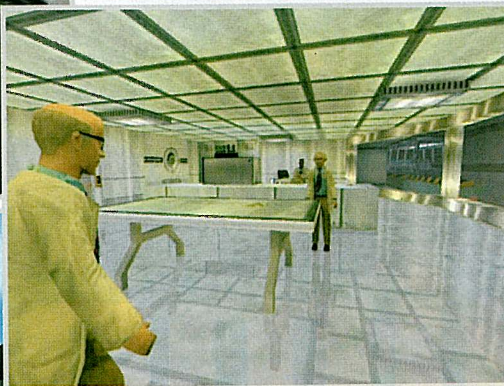
¡Arriba los *seudópodos* en nombre de la ley!

¿Es el Half-Life un filón inagotable?. Eso parecen intentar hacernos ver con una nueva entrega de, posiblemente, el juego en primera persona que más ha dado de que hablar. Esta vez, Gearbox de nuevo (Opossing Force) nos ofrecen la posibilidad de encarnarnos en la piel de Barney Calhoun. Barney resulta ser el seguridad que ayuda a Gordon Freeman en su odisea por las instalaciones de Black Mesa. El episodio, tiene algunos detalles interesantes, y además es una buena oportunidad de enterarte de algunos asuntos mas de los allí acontecidos. Al empezar tiene un detalle muy curioso; Llegas en uno de los trenes de Black Mesa, y cuando llegas a tu destino, por algún "fallo" de los sistemas, no puedes entrar, entonces pasa por la vía otro transporte con Gordon. Si hacemos un poco de memoria, recordaremos que cuando pasamos por ESA misma puerta en el primer episodio de Half-Life, podíamos ver a un policía aporrear la puerta. En un principio, Blue-Shift, estaba pensado como un Add-on para la









desaparecida versión de Sega Dreamcast, sin embargo, se ha realizado completamente la conversión a PC con un buen resultado.

Buenas noticias.

Uno de los atractivos de esta entrega, es que viene incluido el High Definition Pack, que actualiza las versiones de Half-Life con modelos y texturas de alta calidad, para poder acercarse bastante a los "requisitos" de los actuales usuarios armados con tarjetas aceleradoras de ultima generación. Sinceramente este HD Pack, hace que te cueste



creer que el Half-Life haya sido creado hace ya tres años. Todos los personajes y criaturas han sido mejorados considerablemente, haciéndolos menos caricaturescos que en la anterior versión. En cuanto a las armas, algunas han cambiado CONSIDERABLEMENTE. Sin ir mas lejos, la MP5 se ha convertido en una Colt M4A2 (M16 con lanzagranadas), visualmente mas espectacular, con un sonido mejor, pero sigue haciendo el mismo daño, por desgracia. La escopeta recortada, ahora es una Spas M12, también más espectacular y "sonora". Por lo demás, el resto de armas ha mejorado mucho su aspecto, incluso el arma más poderosa jamás construida por el hombre, la ... barra de hierro, ahora es mas lustrosa. Otro cambio curioso, es que la pistola de 9mm que usábamos en Half-Life, una Glock 17, es ahora una Beretta 92f (o algo parecido). Hay que decir, que con estas versiones, personalmente, estoy volviendo a jugar con Half-Life.

Tengan cuidado ahí fuera...

En nuestro transcurso por el incidente en Materiales Anómalos, pasamos por varios lugares, a cada cual mas intrincado. Sistemas de drenaje, ventilación, y todos esos sitios cerrados y oscuros que el HL ya nos tenia acostumbrados. Por supuesto no puede faltar el viaje extraplanar, a Xen por cortesía de Viajes Black Mesa y el enfrentamiento con todo tipo de criaturas alienígenas. También hay que defenderse del ejército que viene a "salvar" a los siniestrados, esta vez más ruidoso que nunca (por las M16). Por desgracia, si te pareció corto el anterior trabajo de Gearbox, el Opposing Force, este te sabrá a menos puesto que es aun más corto si cabe. En general, una buena adquisición para los "coleccionistas" de la línea Half-Life.

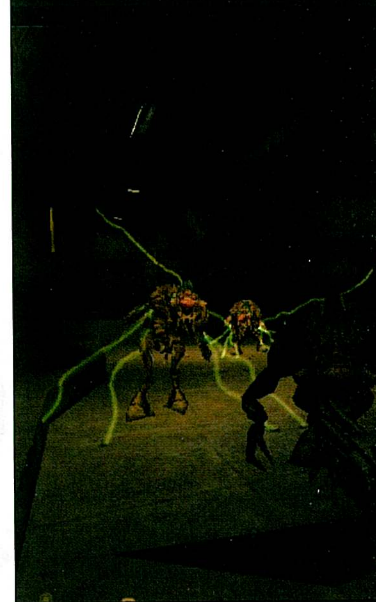
COMENTARIO

gráficos
GFX **85**
Han mejorado muchos aspectos

sonido
SFX **78**
El de siempre, de calidad media.

jugabilidad
JUG **90**
El punto fuerte de todos los Half-life es la facilidad de adaptarse a ellos.

GLOBAL
85
Una buena pieza para los coleccionistas del Half-life





Digimon World 2



por Yuna

digimón, *el filón*



digimon world 2
programador: BANDAI
distribuidor: INFOGRAMES
PLAYSTATION
·1 jugador
precio por confirmar

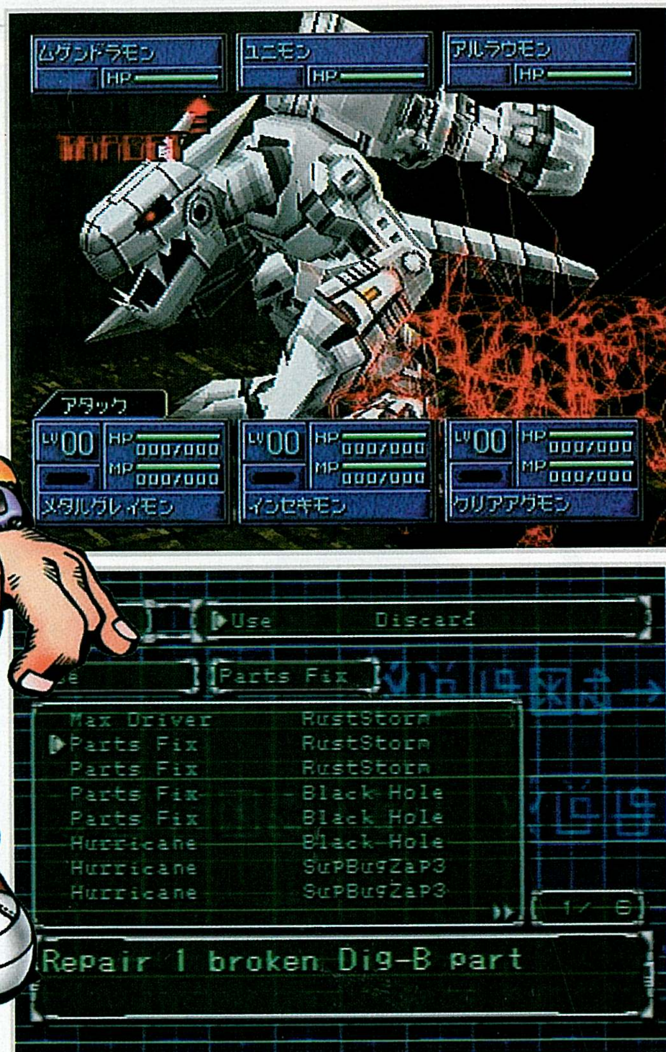
El último intento por parte de Bandai de hacer un juego sobre las conocidas criaturas de la serie de televisión 'Digimon' ha sido este Digimon World 2. Y aunque funciona bastante bien en todos los aspectos, le faltan muchas cosas por pulir.





Para empezar hay que dejar claro que el juego no tiene ninguna relación con el argumento de las dos series de televisión, ni siquiera tiene relación con Digimon World 1. Lo único en común con la anterior entrega son los Digimon, cuyo número ha sido ampliado hasta más de 200, muchos más de los que pudimos ver en la primera parte. Ahora manejaremos a un chico que quiere convertirse en un gran entrenador de digimon y para ello deberá cumplir las misiones que le encargue el jefe de su grupo que siempre consistirán en viajar a un Domain donde deberemos vencer a los digimon salvajes que allí habitan, en particular a su jefe.

Los digimon están bastante bien hechos pero no les habría costado nada añadir pequeños detalles que habrían mejorado muchísimo el aspecto del juego como por ejemplo que los digimon al hablar movieran la boca, y qué decir de la sombra que se ve en batalla y que no es mas que un patético círculo negro. Aunque realmente lo peor del aspecto gráfico son las mazmorras que son sosas, repetitivas y después de verlas durante unos minutos, terriblemente aburridas. Todas las mazmorras son idénticamente iguales pero bueno, ese problema lo tienen la mayoría de Rpg's con mazmorras generadas al azar.





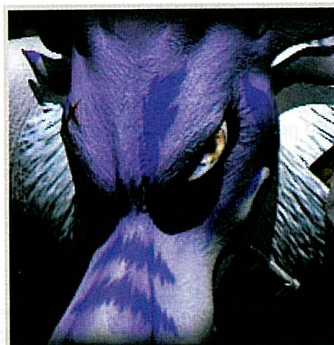




Los controles son sumamente simples por lo que te acostumbras muy rápido al sitema de combate. Para ampliar tu equipo de compañeros debes ofrecer regalos al digimon salvaje que te interese, cuanto más caro sea el regalo más posibilidades tienes de que se una a ti. El proceso de crear tú mismo nuevos digimon es interesante y muy entretenido, aunque al principio del juego la elección de club que hagas condicionará bastante tus posibilidades de conseguir digimon más poderosos. Hay dos sistemas diferentes de evolución, por nivel y por ADN, es decir mezclando dos digimon compatibles para obtener otro aunque una etapa inferior. Evolucionar por nivel tiene también sus restricciones ya que cada uno tiene un nivel máximo a partir del cual la única solución que te queda es la ADN digievolución.

Hay muy pocos temas musicales por lo que a veces acabas harto de escuchar todo el rato lo mismo, además su calidad es más bien pobre. Un poco más destacables son los efectos sonoros que, aunque básicamente se limitan a los gritos de los digimon en combate, la calidad de estos, que se debe a que el doblaje es el japonés, hace que te olvides de que son lo único que oyes en el juego.

En general no es un mal juego y sin duda satisfará a los fans de Digimon y a aquellos que le gusten los juegos de recorrer mazmorras. El resto de gente probablemente se canse rápido de este juego.



COMENTARIO

gráficos

GFX **79**

A los fans les encantará poder ver a los digimon en 3D que, a pesar de algunos fallos, están bien conseguidos.

sonido

SFX **74**

La banda sonora es repetitiva y llega a cansar. Lo único que merece la pena son los gritos de los digimon

jugabilidad

JUG **76**

Es repetitivo y solo las opciones de los digimon dan variedad al juego.

GLOBAL

77

Podría haber sido mucho mejor, pero se queda en un intento de sacar tajada con los digimon







point blank 3

por Mercuccio Vesponti



¡¡ por mis *pistolas* !!



PlayStation.
point blank 3
programador: NAMCO
distribuidor:
PLAYSTATION
· 1-2 jugadores
6.990 pts

¡Por mis pistolas!
La tercera entrega de uno de esos clásicos de los salones recreativos llega a nuestra veterana con miles de pruebas a cada cual mas divertida, proporcionándonos horas y horas de diversión, en especial si disponemos de dos pistolas y un amigo contra el que competir. El juego no varía demasiado su estructura con respecto a las anteriores entregas, pero mantiene alto el listón de la jugabilidad, lo más importante, y lo que hace interesante este título. El planteamiento es el siguiente: tenemos a elegir un modo arcade, el de toda la vida, en el que hay que ir logrando pruebas para llegar al final del juego, ese castillo con fuegos artificiales, en el que podemos jugar dos jugadores. Después tenemos el modo endurance, en el que hay que lograr todas y cada una de las pruebas para ir ascendiendo en una torre inacabable (probad el modo insane, por Crom, no hay quien se

















lo pase - Merc) en el que por cierto, es recomendable disparar a todo lo que pase volando alrededor de la torre, hay bonos, vidas y pruebas ocultas, y el modo más entretenido (si hay compañía) que es el versus, modo competitivo entre los dos jugadores, tardes y tardes de diversión asegurada. Existen en el juego cuatro modos de dificultad, practice, begginer, expert e insane, siendo este último imposible pero el más divertido, ya que es realmente difícil conseguir las pantallas.
Por supuesto es necesario (se puede jugar con mando, pero menudo pistolero de pacotilla...) tener una pistola para jugar al juego, y es más seguro que dispararle con la de balines al perro de la portera, animalico, a ver qué te ha hecho, y a ser posible dos para perder las tardes frente a la caja tonta. En resumen, tenemos uno de esos juegazos superadictivos, que no te maravillarán con sus gráficos, pero te lo harán pasar en grande, que es a lo que vamos.







COMENTARIO

gráficos

GFX **74**

Los necesarios, sin grandilocuencias, acompañan perfectamente

sonido

SFX **86**

Ágil, divertida, una mezcla de rapeo y bases rítmicas muy chula

jugabilidad

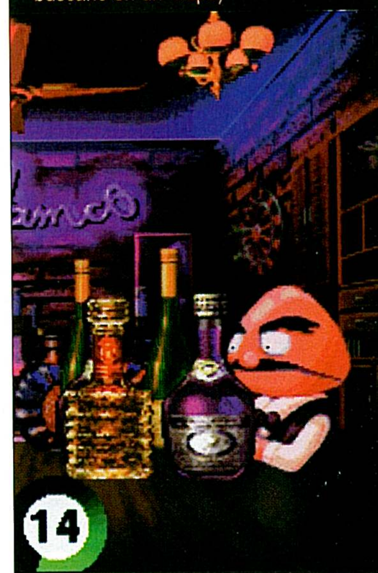
JUG **98**

y no le doy un 100 por que... bueno, no sé, pero no se lo doy , hala.

GLOBAL

95

No había encontrado nada tan divertido desde lo de atropellar gallinas con una derbi en la calle principal (solo tiene 3, y son de tierra) de Campillo de Paravientos (os lo juro, buscarlo en un mapa)














COMENTARIO

gráficos GFX 72

sonido SFX 67

jugabilidad JUG 70

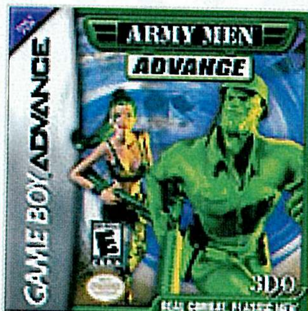
GLOBAL 70

Distraído, pero poco más. No busques aquí el juego del año. Eso sí, tampoco es ni mucho menos el peor cartucho que existe.



por Vlad Tepes

ARMY MEN ADVANCE

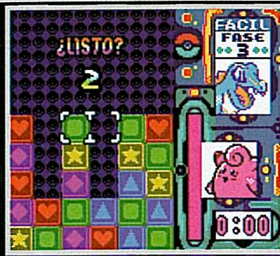


army men advance
programador: 3DO
distribuidor: VIRGIN INTERACTIVE
GAMEBOY ADVANCE
·1 jugador
8.990 pts

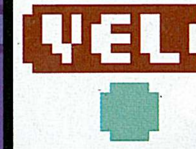
para sobrevivir a la guerra hay que convertirse en *plástico*

Se ve que en 3DO se han empeñado en volver a poner de moda los soldaditos de plástico, y el primer movimiento de su plan maestro parece ser el sacarle renta a la saga Army Men hasta el infinito y más allá. Aquí tenemos la entrega para Game Boy Advance, un cartucho con cierto saborcillo añejo con el que uno recuerda con cierta melancolía aquellos juegos de moverse y disparar sin cuartel que se hacían antes y que tan buenos ratos ofrecían. En Army Men Advance, la trama comienza con Riff y Scorch, miembros de ejército verde, en paradero desconocido, y el personaje que elijamos para jugar, bien el machote de Sarge o bien la colorida Vikki, en la cárcel del ejército marrón para desde allí llevar a cabo una misión de infiltración. A partir de aquí, en cada nivel se nos asignarán unos objetivos que habremos de completar metódicamente para evitar que los planes del bando marrón de dominar el mundo, tanto plástico como humano, se lleven a cabo, así como para pasar de fase, por supuesto, pasando por robar unos planos en la base del enemigo o colarse en un hangar con actividad extraterrestre al estilo de la famosa área 51 (no te extrañes, al fin y al cabo estás en una guerra entre soldados de plástico, ¿recuerdas?). Los enemigos que te salen al paso son algo durillos y necesitan varios disparos para caer, y si además te vienen en lote como a veces ocurre la cosa se pone algo complicadilla, pero es parte del encanto de este tipo de juegos, aunque para estas situaciones se echa de menos el poder disparar ráfagas más largas y un mejor control al apuntar, ya que a veces querer disparar en diagonal no siempre se consigue. Gráficamente, y a pesar que la mayor parte de los personajes venga en monocromo, los vehículos y algunos decorados le dan un aire simpático, muy al estilo de dibujos animados. Eso sí, sonido no hay lo que se dice demasiado, tan solo los disparos, lamentos de quienes reciban un balazo y demás efectos de sonido que cumplen de forma correcta. En conjunto, un juego bastante digno para la nueva portátil que puede llegar a distraer sin demasiadas pretensiones.









POKÉMON puzzle challenge

COMENTARIO

gráficos GFX 88

sonido SFX 92

jugabilidad JUG 96

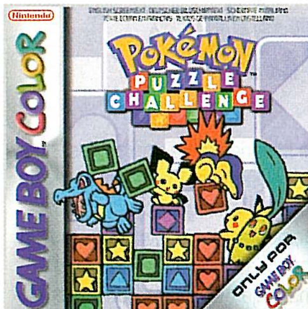
GLOBAL 93

Aunque estes harto de ver a Pikachu por todas partes, el juego vale la pena. ¡Vaya que si!



por Hela

puzzles para pokemaníacos



pokémon puzzle challenge

programador:
INTELLIGENT SYSTEMS

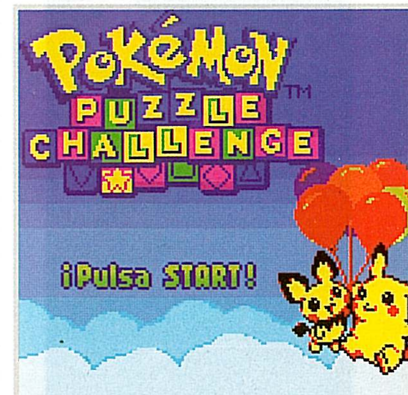
distribuidor:
NINTENDO

GAMEBOY COLOR

- 1-2 jugadores
- link cable

6.490 pts

Amantes de los pokémon y fans de los videojuegos tipo puzzle, estad atentos porque este juego se va a convertir en el favorito de vuestra colección, gracias a su variedad de modos de juego, su adictiva jugabilidad y a la presencia de los omnipresentes pokémon que amenizarán la partida con su inseparable sonidito característico y sus muchas expresiones.
Todo en este juego merecería que les diésemos una palmadita en la espalda a los chicos de Intelligent System (los desarrolladores) si no fuera porque se han limitado a coger el "engine" de Tetris attack (juego de Super Nintendo, pero que en vez de pokémon tenía a anodinos personajes de Super Mario world 2), hacerlo más vendible gracias a la aparición de Pikachu y cia. y ¡hala! dinero para todos por nada de esfuerzo. Pero no nos equivoquemos. Lo importante es el juego en sí y no lo poco que hayan trabajado en el, y en honor de los desarrolladores diremos que han cambiado el incómodo sistema de passwords por la clásica grabación de partida. Ademas , pokémon puzzle challenge es un juego cuidado en todos los detalles, tanto a nivel gráfico como sonoro, como comprobarás cuando te descubras tarareando alguno de los ya conocidos temas de los últimos juegos pokémon.
Los distintos modos de juego no sólo te proporcionaran nuevos pokémon y ampliarán tu galería de imágenes, sino que impedirán que te aburras del cartucho por muchos años que lo tengas, en especial los que tienen un ritmo mas frenético, como ZONA TIEMPO y DESAFíO (con un amigo y cable link ya es la bomba).

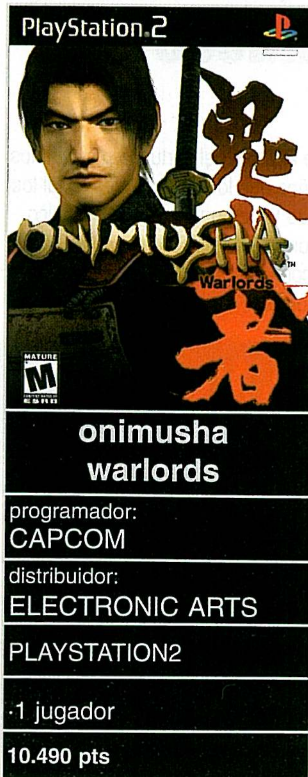


onimusha warlords

por Carlos B. García



fantasmas y *samuráis*



onimusha warlords
programador: CAPCOM
distribuidor: ELECTRONIC ARTS
PLAYSTATION2
·1 jugador
10.490 pts

Basándose en sucesos históricos del medioevo japonés, el Onimusha ha sido el primer juego de la Playstation 2 en romper la barrera del millón de unidades vendidas en Japón. Aunque originalmente fue desarrollado para la PSOne, el auge de su hermana mayor convenció a Capcom de hacer del Onimusha su primer gran titulo para la nueva consola de Sony. Así pues, bajo la eternamente usada premisa de rescatar a una princesa de las garras del mal, nos encontramos ante un survival horror un tanto inusual pero que sin duda introduce numerosas novedades en el género. Primero de todo, el sistema de combate está mucho más cuidado que en otros survivals, permitiendo al jugador mantener en todo momento un control más completo sobre el personaje. Además, el hecho de que se encuentre ambientado en el medioevo japonés hace que el combate se desarrolle principalmente con espadas y cuerpo a cuerpo, por lo que la técnica y la habilidad tienen mucha más importancia. Junto a esto, los enemigos emplean pautas de combate mucho más complejas que en ningún otro survival horror, haciendo de la lucha la experiencia más intensa y central del juego. Otra novedad en el género es que de una manera muy parecida a lo que ocurría en el Soul Reaver, gracias al guantelete del ogro del protagonista podremos absorber las almas de nuestros enemigos vencidos para recuperar vida, magia o mejorar nuestras habilidades con las armas. Adicionalmente, para los amantes de la variedad de personajes, aunque el samurai Samanosuke es el principal protagonista, en algunos momentos del juego tomaremos el control de su compañera Kaede, una ninja que emplea una metodología de combate muy diferente.
El entorno gráfico es realmente fantástico, desde una pantalla de presentación asombrosamente espectacular, en la que cientos de enemigos combaten con realismo impresionante, hasta cada detalle del juego en sí. Los personajes están modelados de un modo realista, gracias ha haber sido basados en personas de carne y hueso (curiosamente Samanosuke, el protagonista, esta basado en un prestigioso actor japonés). Los enemigos además de visualmente atractivos, gozan de una fantástica











animación y al igual que los protagonistas se integran de una manera perfecta con los escenarios. Estos, aunque renderizados, gozan de mayor animación que en ningún otro survival aparecido hasta la fecha y algunos de ellos son especialmente impresionantes y originales. Mientras que el sonido no destaca especialmente, si lo hace la música, compuesta a la vieja usanza japonesa para lograr introducirte mejor en el Japón medieval del oscuro mundo del Onimusha. El tema central del juego es además una auténtica obra de arte, y casi merece la pena acabárselo solo para escucharlo.

Por desgracia, aunque todos los aspectos del juego son sobresalientes, la verdad es que se hace excepcionalmente corto, y es bastante posible terminárselo si se le dedica una tarde entera, tras lo cual tiene poco sentido terminarlo de nuevo. Además, mientras que el principio es bastante complicado a causa de los combates, conforme mejoras tus armas resultan cada vez mas simples dejándote solo el aliciente de terminar el Mundo Oscuro, una especie de pantalla especial de combate. En cuanto a los tradicionales enigmas de todo survival horror, salvo un par de la mitad del juego, son muy simples y no supone ningún reto resolverlos. A pesar de este defecto, el Onimusha es una auténtica obra de arte, y con completa seguridad el mejor survival horror que ha aparecido hasta la fecha para la PS 2. Ahora sólo nos queda esperar la segunda parte, que ya está anunciada.



COMENTARIO

gráficos

GFX **92**

Presentaciones, personajes, escenarios...el Onimusha tiene una calidad desbordante

sonido

SFX **88**

Buena música, en especial para los amantes de la japonesa.

jugabilidad

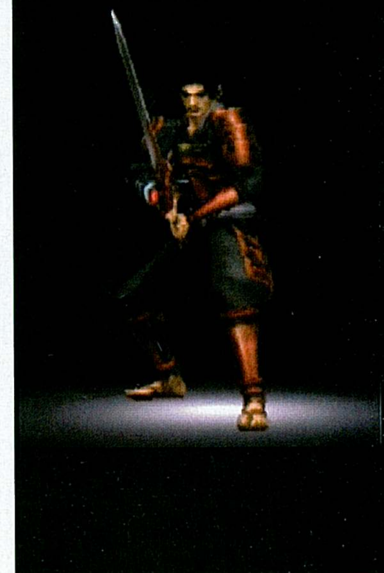
JUG **88**

Se hace muy corto, pero tiene el mejor sistema de combate que ha aparecido hasta la fecha para un Survival.

GLOBAL

90

Un juego casi indispensable para todos los amantes del género

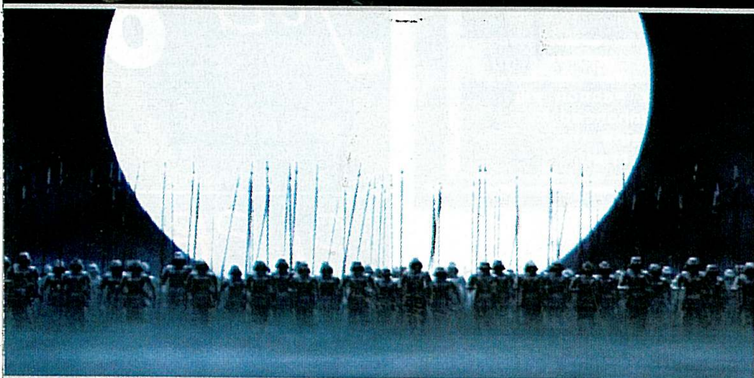




ONIMUSHA WARLORDS

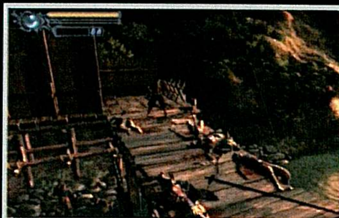
por Carlos B. García





El comienzo

Nada más terminar la presentación sube por el camino y enfréntate a los dos demonios que secuestraron a la princesa Yuki. Tras derrotarlos, verás como tus esfuerzos por protegerla del gigantesco demonio son inútiles, y tras ser derrotado se te otorgará el guantelete del ogro, con el que podrás absorber almas demoníacas y usarlas en tu beneficio. Graba en el espejo, y prepárate a comenzar de verdad.





La persecución

Ya con tus nuevos poderes, avanza a través del puente hasta llegar a una muralla en la que un grupo de soldados se enfrentan como pueden a los demonios. Derrótalos y entra hacia e interior, donde te encerrarán y deberás enfrentarte a un nuevo grupo de enemigos. Una vez hayas acabado con ellos, sigue por el camino del bosque que te indicaran hasta una cueva. Allí, verás un enorme hueco en el suelo, por el que tienes que bajar hacia el templo subterráneo. Ten en cuenta que a partir de este punto ya no hay vuelta atrás.

El templo subterráneo

Avanza por la cueva derrotando a los demonios con los que te cruces y sube las escaleras del templo. Allí encontraras un viejo momificado con un pergamino que te revelará parte de la historia del juego. Al cogerlo, se apartará dejándote espacio para entrar al templo. En el pasillo primero dirígete hacia la derecha y mata los dos guerreros demonios. Examina las paredes y coge los objetos, un Fluorite y un libro de claves. Ves a la izquierda y ábrete paso a través de los otros dos demonios guerreros, entrando por la puerta. Allí coge la esfera azul que no es otra cosa que Raizan, la espada del trueno, que te será indispensable para finalizar el juego. Una vez con la espada en tu poder, dirígete hacia el pasillo de la izquierda y detente en el cofre. La combinación para abrirlo es:

Izquierda, Derecha, Izquierda

En el interior encontrarás una escalera de cuerda. Con ella, sigue por el pasillo por las escaleras hasta la siguiente sección.





La fortaleza sur

Nada más salir te encontrarás a la entrada de la fortaleza, junto a un cofre mágico y un punto de grabar. Tras salvar tu partida, disponte a abrir el cofre, que te obliga a tratar de traducir unos textos. Aunque aun no has obtenido la información necesaria, la combinación para resolverla es:

Primero, tercero, sexto

Usa la gema del poder del interior para aumentar el límite de tu barra de vida y dirígete hacia el patio del casillo. Ten cuidado con los demonios de espinas y los demonios minotauros, son unos enemigos muy duros para estos momentos. No trates de entrar por las puertas del castillo, ya que aun no tienes el orbe del fuego que necesitas, y dirígete en cambio a la esquina superior izquierda del patio, donde encontraras una puerta. En ella, trata de salvar al guerrero que se enfrenta a los demonios, ya que te recompensará con unas hierbas curativas. Tras ello, dirígete a la pared derruida y emplea la escalera de cuerda para bajar. Entra por las

SHA

minas y graba en el espejo mágico antes de penetrar por las grandes puertas. Igualmente, junto al espejo encontraras otro cofre mágico, cuya solución es:

Sexta, primera, cuarta

Ahora, entra por las puertas y prepárate a enfrentarte al primero de los enemigos de fase, Osrick.





Enemigo: Osrick

Osrick es el demonio que te derrotó antes y se llevo consigo a la princesa Yuki. Su principal desventaja es su enorme lentitud, que tienes que aprovechar para conseguir derrotarle. Normalmente puedes cubrirte de sus golpes, pero a veces consigue pasar a través de tu guardia, por lo que es más seguro huir de él. Aprovecha que cada vez que le golpeas deja escapar muchas almas, así que huye de él y trata de rellenar tu barra de magia para volver a utilizar el ataque del trueno. Cuando le quede poca vida se enfadará y empezará a moverse mas rápido, pero también se cansará dándote tiempo para atacarle. Aprovecha cada momento en el que tenga la guardia bajada y acabaras con él.

Una vez hayas derrotado a Osrick, sigue el camino que abrirá al morir y recoge en estas habitaciones un libro y otro Fluorite. Finalmente, llegaras a un extraño laboratorio donde encontrarás a Guildestern, uno de los reyes demonio que lanzará sobre ti a una de sus creaciones, Reynaldo. Trata de no cortarla en pedazos ya que se multiplicará, así que usa el trueno o remátala cuando caiga. Una vez derrotado, coge el orbe del fuego que hay en la habitación y sal de las minas, que ahora estarán llenas de enemigos. Con el nuevo orbe, ya puedes dirigirte a las puertas de la fortaleza.

La fortaleza

Este será el lugar central del juego y también en el que mas tiempo pasaremos. Una vez dentro del hall central, encamínate hacia la puerta superior izquierda, donde hay un punto de grabación, una fuente de magia y el mapa de la fortaleza. Vuelve al hall y sube por las puertas centrales. Tras ver una secuencia con Tokichiro y Yumemaru, coge las flechas y abre la puerta de la derecha, donde encontraras un nuevo libro. Una vez con él en tu poder, regresa a la habitación donde hablaste con Tokichiro y abre la puerta cerrada con el cristal de fuego. Acaba con los demonios que te encuentres y más adelante aparecerán Yumemaru y Kaede (pasa de la extraña puerta demoniaca). Tras una breve charla, entra en la siguiente habitación y coge las hierbas y el Fluorite (que esta oculto en las estanterías). Abre la habitación de debajo de las escaleras, donde encontrarás un nuevo libro de traducciones y el arco en un cofre de combinación, cuya solución es:

Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha

Regresa a las escaleras y súbelas. En la habitación que se encuentra inmediatamente al lado, encontraras un cubo colgando. NO cortes la cuerda y coge la gema del poder de su interior. Sal y acaba con los demonios samurai y entra en la sala de reuniones. Para hacerlo, necesitarás tener la esfera de fuego en segundo nivel, por lo que si no la tienes, sería recomendable que bajaras de nuevo y subieras tu nivel (de hecho, no es necesario entrar de este modo, ya que poco después podremos acceder hasta aquí por una puerta secreta, pero es ligeramente más complicado). En el interior de la sala de reuniones encontrarás el libro rojo y la mitad derecha de un sello. Sal de la habitación y entra en la puerta de enfrente, que es la que da al piso superior del Hall. Ignora el combate y pasa hacia la siguiente estancia, donde deberás acabar con los demonios que suben por los pozos. Una vez lo hayas hecho, avanza a la siguiente habitación y rompe todos lo jarros, con lo que encontraras flechas y una Fluorite más. Sube las escaleras, coge las flechas, el libro y asegúrate de grabar, ya que has llegado al punto mas difícil de juego.

Los enigmas

Abre la puerta y Kaede hablara un rato contigo, hasta que unas rejas caerán desde el techo bloqueando vuestro camino. Para solucionarlo, iremos intercambiando los personajes para activar distintas palancas que levantaran las rejas. Primero activa la única accesible con Samanosuke, que levantará la primera reja. Con Kaede activa la de la derecha de las dos posibles, y una vez que recuperes el control de Samanosuke, la de la izquierda. Ahora deberemos elegir entre tres nuevas palancas con Kaede, siendo la correcta la que se encuentra más a la izquierda. Al elegir esta Samanosuke podrá acceder a un cofre que contiene la armadura sagrada y después deberá activar la palanca de la derecha, permitiendo a Kaede salir de la habitación.
En la siguiente estancia deberás utilizar el ataque de fuego para encender las velas. No te preocupes si no cuentas con magia suficiente, ya que hay un pozo de mana con el que podrás rellenar cualquier gasto. Ahora, con las luces encendidas, pasa a la siguiente estancia cuyas baldosas están extrañamente decoradas con cruces y X. En este caso no existe una manera determinada de resolver el enigma, ya que el orden de las baldosas aparece al azar. El truco consiste en que cada vez que pises una baldosa con forma de cruz, todas las baldosas horizontales y verticales a ella se abrirán, y si el otro personaje esta sobre una de ellas, morirá de inmediato. Las marcadas con una X funcionan de la misma manera, pero











abriendo las baldosas diagonales (es decir, en X). El objetivo es alcanzar el circulo que se encuentra al final de la sala, por lo que si crees que no vas a poder alcanzarlo o que la combinación de baldosas es muy difícil, sal de la estancia y vuelve a entrar. Tras un par de intentos, verás como es mucho más fácil de lo que parece.

Por ultimo, accederemos a la sala final, que es la mas difícil de todas. Samanosuke quedará encerrado en una cámara que se llena lentamente de agua, y Kaede deberá resolver un puzzle para liberarle antes de que se ahogue. El mecanismo se encuentra en la pared, y una vez que lo examines, empezará a correr el tiempo para Samanosuke. El objetivo es colocar las dos piezas marcadas con el sello en el centro tal y como muestra el dibujo del fondo. Es muy difícil conseguirlo, a causa del tiempo limitado y es el punto donde más pueden llegar a matarte de todo el juego. Para solucionarlo a la primera, sigue los siguientes pasos:

1 *Mueve el bloque inferior izquierdo horizontal tan a la derecha como puedas.*

2 *Mueve la pieza marcada con el sello izquierdo y su contrapartida vertical abajo.*

3 *Coloca los dos pequeños cuadrados tan a la izquierda como te sea posible.*

4 *Mueve el bloque horizontal del centro arriba.*

5 *Coloca la pieza horizontal en el hueco inferior de la derecha bajo la pieza horizontal que acabas de mover.*

6 *Baja la pieza marcada con el sello derecho y la pieza vertical junto a la que se encuentra a la esquina de la derecha.*

7 *Mueve el bloque horizontal del centro por el hueco que acabas de hacer.*

8 *Ahora sube un espacio el otro bloque horizontal y traslada a la derecha la el sello izquierdo y la pieza vertical de su lado hasta llegar al centro.*

9 *Mueve las dos pequeñas piezas cuadradas y la pieza horizontal que hay encima de ellas hasta la esquina inferior izquierda.*

10 *Traslada todas las piezas horizontales para permitir que las verticales puedan subir y dejar paso libre a la otra parte del sello que completará el puzzle.*

Tras haberle salvado, recuperarás el control de Samanosuke y podrás avanzar hasta la siguiente estancia. Allí deberás conectar una palanca que desactivará todas las trampas y hará bajar una escalera. Súbela y pasaras por una puerta que necesita las dos partes del sello para ser abierta (del que encontraste una mitad en la sala de conferencias). Déjala de momento y baja por la escalinata del final. Si vuelves a bajar por ella llegarás hasta un almacén en el que encontrarás la pieza que te falta. Si en algún caso aún no habías abierto la sala de juntas y conseguido la otra mitad, sube por las escalinatas al piso intermedio del almacén y sigue por el camino hasta el fondo, donde encontraras la otra pieza y una gema de poder. Con ambas en tu inventario, regresa a la puerta que requería el sello y ábrela. Tras un nuevo encuentro con Tokichiro, busca en la habitación un nuevo libro y otro Fluorite. Avanza hasta la siguiente habitación y recoge otro libro más. Continúa y acaba con el demonio que tratará de sorprenderte atacando a través de una pared y busca junto a las escaleras unas flechas. Sube y llegaras a la balconada. En la última de sus puertas escucharas a Yumemaru gritar, pero al estar cerrada por el orbe del viento, te será imposible acceder aún. Entra por la puerta contigua, graba y llénate de almas, pues lo que te espera va a ser duro. De todos modos, también encontrarás dos libros y una medicina. Sube al tejado y prepárate para tu primer combate contra Marcellus.

Enemigo: Marcellus

Marcellus es un enemigo bastante difícil de batir, ya que su velocidad y capacidad de cubrirse son muy elevadas. No intentes huir de él salvo para atacarle con fuego, y prepárate a bloquear sus golpes. Para atacarle con éxito, espera a que este a punto de golpearte o acabe de hacerlo, ya que si no utilizara muy efectivamente su escudo para bloquearte. De nuevo la espada del trueno será tu mejor aliada en este combate, así que utilízala cuando esté desprotegido para hacerle mucho daño. Si te ves en dificultades, huye de él y recoge las almas que haya en el ambiente. De todos modos, su aguante no es muy elevado, y finalmente acabarás con él.

Una vez derrotes a Marcellus obtendrás el orbe del viento, con el que podrás abrir la puerta de abajo y salvar al chiquillo. Samanosuke y Kaede le llevarán entonces hacia el primer piso, donde retomarás el control del protagonista.





Los subterráneos de la fortaleza.

Dirígete al hall y entra por la única puerta que no habías abierto, la inferior de la izquierda. Ves avanzando por las estancias acabando con los demonios que aparezcan hasta que llegues a una extraña habitación con los tres orbes. Con todos en tu poder, abre el acceso a los sótanos y baja por las escaleras. Una vez en los sótanos descubrirás que el camino principal se halla bloqueado por una multitud de almas, por lo que deberás seguir avanzando hasta el fondo y entrar a la siguiente estancia, la librería. En ella, encontrarás Reynaldos y unas columnas de carne que deberás destruir. También encontrarás tres libros que seguirán revelándote la historia de los demonios y sus intenciones con la princesa. Entra en el siguiente pasillo (plagado de Reynaldos) y pasa al interior de todas sus puertas. En la primera hallarás el mapa de los subterráneos, aunque para cogerlo deberás dirigirte a la esquina contraria de la habitación y una cortar cuerda que sostiene un peso y levantara el mapa donde tu puedas cogerlo. A la derecha, encontrarás uno de los objetos más extraños del juego, el rosario de comunicación que te permitirá hablar con los muertos.



Finalmente, al fondo del pasillo de los Reynaldos, encontrarás la campana de la purificación. De todos modos, ten cuidado cuando la cojas ya que se activará un trampa haciendo que gigantescas cuchillas atraviesen la estancia. Pásalas con mucho cuidado y vuelve a la entrada cerrada por los espíritus, que se apartarán gracias a la campana. Ahora te encontraras en un pasillo con enorme contenedores de cristal, de los que saldrán tres demonios samurais. Acaba con ellos y vé hasta el final del pasillo donde hay dos puertas, una de las cuales no podrás abrir al encontrarse cerrada por la llave azul. Entra por la que sí puedes y acaba con los Reynaldos que te atacarán, tras lo cual dirígete a la entrada que no tiene ningún cristal, pues tienen hierbas y un libro. La otra, que requiere una esfera del trueno de segundo nivel, contiene dos libros, un Fluorite y un cofre mágico con la siguiente solución:

Centro, Izquierda, Derecha.

En el interior, se encuentra la llave azul que necesitabas. Úsala y verás una larga secuencia con Tokichiro.

La zona Este: Kaede

Por primera vez en el juego tomaremos control pleno de Kaede, que deberá tratar de salvar a Samanosuke y a la princesa. Nada más salir de la estancia, un guardia herido entregará la llave roja a Kaede, que podrá acceder a la zona oeste. Sal del castillo y dirígete al patio donde descendiste con la cuerda con Samanosuke, pero en esta ocasión, podrás abrir la puerta del fondo en lugar de descender. Avanza tan rápidamente como puedas evitando los combates. Ten en cuenta que Kaede no puede absorber almas, así que luchar no le reporta ningún beneficio y el daño que recibe es muy elevado. De todos modos, merece la pena detenerse a coger el Fluorite que se encuentra junto a la puerta con tres cristales. Llegarás a un patio en el que además de ser atacada por demonios guerreros, un grupo de arqueros te disparará desde lo alto de una construcción. No subas por ella y entra por la puerta de la izquierda, por la que llegarás a un jardín. Cuídate de los demonios y avanza hasta el edificio del final. Allí, graba tu partida y recoge el engranaje que brilla en el suelo, que te resultará indispensable más adelante. Verás un edifico que no puede abrirse, ya que necesitas una pieza dorada y otra plateada para apartar las rejas. Aquí se encuentra también otro cofre con una nueva traducción, cuya solución es:

Quinta, séptima, segunda

Vuelve ahora al patio donde estaban los demonios arqueros y sube por las escaleras. Entra en el edificio, baja hasta donde está el espejo mágico y coge el mapa de la zona oeste. A partir de este punto puedes acceder a dos zonas distintas, la fundición y la librería. El orden con el que las visites es indiferente. En la fundición, tira de la palanca que está en la esquina superior derecha para abrir la puerta del fondo. Ten mucho cuidado ya que tendrás muy poco tiempo para pasar. En el interior de la sala encontrarás hierbas y la pieza de oro. En la librería examina la estantería y descubrirás un mecanismo al que le falta un engranaje. Usa el que tienes y activa la máquina, que abrirá una entrada secreta a la tesorería, donde hay un libro, un Fluorite y la pieza de plata. Con ambas piezas en tu poder, abre la puerta de la prisión y entra en el interior del edificio ardiendo.





El edificio en llamas

Aunque tu objetivo se encuentra bajando por las escaleras, puedes optar por avanzar primero hasta el fondo de la estancia donde encontrarás un libro y algunos cuchillos. Cuidado con el fuego, que puede quitarte una cantidad considerable de vida. Entra ahora por la puerta cercana a la entrada y busca antes de subir las escaleras por el suelo, ya que hay un nuevo Fluorite oculto. Sube y encontrarás un cofre mágico, cuya resolución es:

Centro, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha

Dentro encontrarás el cuchillo sagrado, un arma que te facilitará increíblemente los siguientes combates. Una vez preparada, baja las escaleras y dirígete hacia la prisión. Tras encontrarte a la princesa Yuki, Kaede deberá enfrentarse a un demonio fantasma, lo que puede resultar difícil dado su menor resistencia en comparación a Samanosuke. Una vez acabemos con él, volveremos a tomar el control del protagonista.

De vuelta a los subterráneos

Graba antes de todo y dirígete hacia el final de la gruta, donde tu siguiente enemigo serás...¿tú mismo?



Enemigo Stylado

Ten mucho cuidado con el Doppleganger Stylado ya que puede resultar un enemigo mortalmente difícil. Sus movimientos como cabe suponer son casi idénticos a los tuyos con una katana normal, pero no por ello son menos potentes. Se cubre muy a menudo de todos tus golpes, e incluso si le impactas, se recupera en mitad de la combinación. No intentes atacarle si estás recibiendo golpes, sino cubrirte, ya que nada de lo que te hace puede traspasar tu defensa. Utiliza magias siempre que puedas y recuerda que si bloqueas su bola de energía, darás como resultado una enorme esfera blanca que repondrá tu energía mágica.
Una vez acabes con él, avanza hasta encontrar la placa maligna y la escalera de madera. Este es el punto en el que si al principio cortaste el cubo, encontrarás también una gema de poder. Usa las escaleras y aparecerás en la habitación del pozo cercana a al hall de la fortaleza. Con la placa, dirígete a la habitación cuya entrada estaba sellada por extraño artefacto metálico y tentáculos de carne y úsala. Tras una animación en la que verás las titánicas puertas del infierno levantarse necesitaras buscar un artefacto que sea capaz de atravesar la barrera.



La zona este: Samanosuke





Sal del castillo y dirígete a las puertas que Kaede no pudo abrir en la zona este por estar selladas con cristales. Al ser todos de nivel tres, es muy recomendable que te entretengas matando enemigos para alcanzar el nivel suficiente. El mejor sitio para conseguirlo es sin duda la realidad oscura, donde Samanosuke realizará algunos de los combates mas difíciles del juego. La dimensión oscura es una especie de bonus en los que piso a piso deberá combatir contra todos los enemigos del Onimusha. Para alcanzarla, dirígete a la habitación del espejo al lado del hall o al pozo de la zona este, donde un extraño viejo te conducirá hasta allí. Además de rellenar muy fácilmente tu nivel, si consigues descender los veinte pisos que la componen ganarás la llave para posteriormente conseguir la espada más poderosa del juego, Bishamon, además de varios Fluorites. De todos modos, siguiendo con el argumento del juego, al salir de la fortaleza verás como cerca de la entrada unos extraños demonios insectos, heucubitas revientan una puerta y muestran una plancha de piedra donde se debe colocar una espada que encontrarás en la zona este. En ella, si salvas al guardia que combate a los demonios, recibirás como recompensa diez balas explosivas. En tu camino, olvídate de la primera puerta que esta cerrada por tres cristales de viento y corre hasta el interior del edificio de dos plantas donde antes había demonios arqueros en el tejado. En su interior, abre la puerta de tres cristales de fuego y llegarás a una colina. Corta la cuerda que sujeta el transporte y matarás a varios demonios, además de encontrar un Fluorite y medicina. Abre la puerta y prepárate para un combate fácil.

Enemigo Gran Demonio Minotauro



A pesar de su apariencia y de estar acompañado de tres demonios minotauros, este enemigo es considerablemente fácil. Acércate a ellos y utiliza la magia de viento hasta vaciarla, que bastará para matar a los demonios minotauros normales. Una vez muertos, absorbe sus almas y escapa de su jefe. Cuando estés lo bastante lejos, lanza primero todas tus magias de fuego y después acércate y atácale con la magia de trueno hasta matarle.

Una vez muerto, coge todos los objetos que están en los cofres, que son diez balas, la cabeza de una estatua y la espada que necesitas para abrir la placa de piedra. Ahora, regresa por el mismo camino pero entra en el interior de la casa cerrada con tres cristales de trueno. Dentro hay un libro y el báculo de la visión, que te permitirá ver dónde se encuentran los Fluorites. Si además observas la estancia con detenimiento, veras como hay una estatua a la que le falta la cabeza que tienes, pónsela y recibirás como premio un rifle. Una vez hecho esto, continúa tu camino y pon la espada en su sitio.

El jardín acuático: Samanosuke





Con la espada en su lugar, podrás acceder hasta la última zona del castillo, la Este, que como su nombre indica se encuentra construida sobre el agua. Sigue por el puente hasta llegar a una puerta cerrada con dos cristales de trueno. Dentro verás cómo son dos edificios y hay una maquinaria para bajar un puente. Dispara con el rifle a la cuerda de la izquierda y podrás acceder al puente que te conducirá hasta diez balas y un talismán capaz de devolverte a la vida en una ocasión. Regresa y toma el pasillo hasta una puerta con un pergamino, que indica que necesitas un arco y una flecha especial para abrir la puerta al infierno. Llegarás a un puente con dos peligrosos demonios samuráis con escudos, acaba con ellos y baja hasta una choza ignorando el gran edificio. En ella encontraras un nuevo libro, diez balas y el mapa de la zona este. Sal y dirígete al gran edificio. No hagas caso aun de la puerta cerrada por tres cristales de aire y sube por el edificio, ya que en el tejado encontrarás una gema de poder, un Fluorite y un absorbedor de almas. Cuando lo tengas todo, puedes abrir la puerta de viento. Sigue el camino hasta unas cataratas y pasa por debajo de ellas, no por el puente, ya que pueden cortarlo. Allí abajo hay un cofre mágico que contiene la Gran Armadura, y que se resuelve del siguiente modo:

Izquierda inferior, Derecha superior, Derecha inferior, Izquierda inferior, Derecha inferior

Una vez equipado con ella, entra en la casa de botes, coge la medicina y graba. También hay aquí un cofre de traducción, cuya solución es:

Tercera, sexta

Monta en la barca de la habitación contigua y llegarás hasta el edificio del lago. En el coge el gran arco y prepárate para la siguiente animación.





El jardín acuático: Kaede

Retomarás el control de Kaede por última vez. Avanza evitando a los heucobitas y en lugar de encaminarte a la puerta del trueno que utilizaste con Samanosuke, coge el camino de la izquierda. Una vez dentro, no sigas recto sino hacia la derecha, donde encontrarás un edificio que contiene un Fluorite, hierbas y otro libro. Cuando los tengas, sal y continúa el camino central hasta la parte trasera del gran edificio. Evita a todos los enemigos de estas áreas y llegarás hasta la catarata. Baja hasta la cabaña y usa tu habilidad para abrir puertas para alcanzar las siguientes habitaciones. Avanza por

ellas evitando a los enemigos, pero acuérdate de coger la flechas de detrás de las barricadas. Finalmente llegarás a una habitación con un espejo mágico y unas escaleras. Graba y súbelas ya que encontraras un Fluorite y un nuevo libro. Sigue avanzando llegarás a un pasillo con dos puertas. Ignora la primera y sigue hasta la del final. Dentro encontrarás unas escaleras, un Fluorite y un nuevo texto. Sube las escaleras y abre el cofre mágico para obtener la flecha de decoración con la siguiente combinación:

Izquierda, Izquierda, Centro, Derecha, Derecha, Centro, Centro

Aunque la flecha parece virtualmente inútil, ahora podemos dirigirnos hacia la primera puerta y entrar en su interior. Tras la estatua encontraras la gran flecha, que deberás sustituir por la de decoración. Esto, no solo te permitirá salir sino que abrirá el cofre que contiene la llave verde en la misma habitación. Al coger la llave, puedes dirigirte hacia la puerta cerrada que estaba junto al ultimo espejo mágico. Graba de nuevo, úsala y prepárate para un nuevo combate especial tras coger la barca con Samanosuke.

Enemigo: Heucuba

La Heucuba vuela por toda la pantalla atacándote y lanzándote hordas de heucobitas. El principal truco para derrotarla es usar magia de viento, que la derribará y dejará a tu alcance para emplear otras técnicas de combate. Por desgracia, su resistencia es considerable, por lo que es posible que esta técnica sola no baste. Si ya has agotado tu magia, esquiva a los heucobitas y emplea tu arco y tu rifle para derribar a su madre, que tras unos cuantos impactos más, caerá sin duda.

El mundo de los demonios

Prepárate para la parte final del juego, el mundo oscuro. Tras una larga animación, asegúrate de grabar y dirígete hacia la entrada del mundo de los demonios, donde Samanosuke abrirá la entrada con la flecha. En su interior Guildenstern se presentará a nosotros con su más poderosa creación, una versión mejorada de Marcellus.

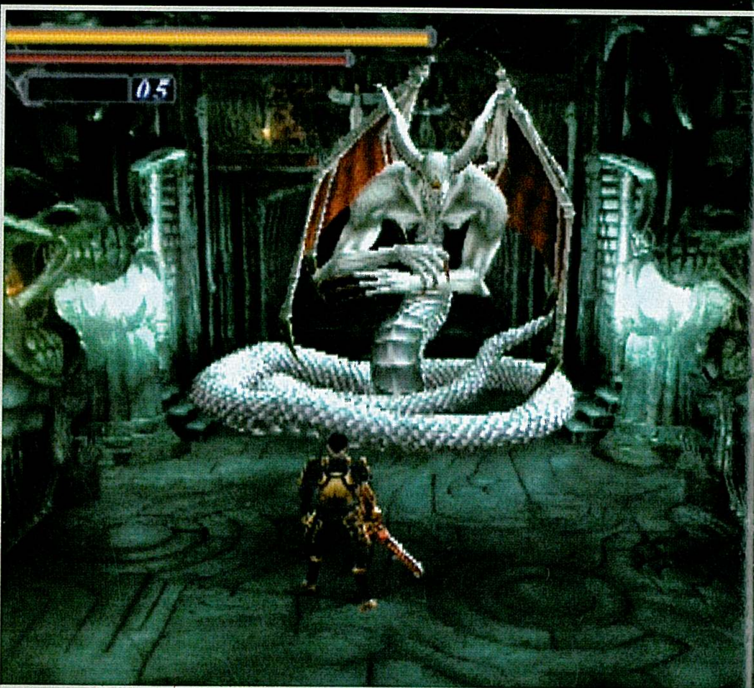
Enemigo Marcellus segundo encuentro

Esta vez Marcellus es auténticamente aterrador. Su velocidad es enorme y su escudo le permite bloquear prácticamente todos tus ataques. Trata de parar todo el rato y atacarle cada vez que baje su guardia. No temas dejar en este combate toda tu magia por que vas a necesitarlo. Una vez que haya sufrido suficiente daño, dejará su escudo y doblará la velocidad de sus ataques. En este punto, dado que ya no le es posible bloquear, lo mejor es cambiar a arco o rible si tienes balas explosivas o flechas de fuego, que lo mantendrán a distancia todo el rato. Si no, vuelve a tu espada y dale con todo lo que tengas. Una vez le hayas derrotado, graba y rellena tu magia. Estas a punto de enfrentarte al rey de los demonios, por lo que vas a necesitar toda tu habilidad para conseguirlo. Si has conseguido terminar el mundo oscuro, en este punto conseguirás la espada suprema del juego, Bishamon, con la que incluso Fortimbras será un juego de niños. Si no... baja por el camino matando a todos los enemigos que se te interpongan, abre la puerta y prepárate. El rey de los demonios ha llegado.









Enemigo Final Fortimbras

Sin Bishamon, este va a ser un difícil combate. Evita los rayos que te lance gracias a la marca que dejan en el suelo antes de caer, muévete muy rápido cuando lance su láser y corre hasta el final de la pantalla cuando te ataque con su fuego. Si no estas muy ocupado sobreviviendo, recuerda que también tienes que atacarle. Primero, lanza tu magia de aire o golpéale lo suficiente para que baje su cabeza, y entonces utiliza el trueno o el fuego para maximizar tu daño. Repite esta táctica tanto como sea necesario, y no temas gastar todas tus medicinas dado que este es el combate final. Tras una larga lucha, si consigues resistir, Fortimbras estará acabado....¿o no?

Felicidades, llegado a este punto, acabas de terminar Onimusha, y si has encontrado las veinte Fluorites que se mencionan en esta guía, abrirás un minijuego especial llamado Oni Spirit. Espero que hayas disfrutado del juego.



RPG freaks
CHRONO TRIGGER

Ahora que sus secuelas se encuentran levantando cierto interés y revuelo, hemos considerado que ha llegado el momento de hablar del segundo de esos grandes juegos de rol que nunca llegamos a ver por aquí. En esta ocasión, en lugar de dirigirnos a un juego de nueva generación viajaremos mas lejos en el tiempo y quitaremos el polvo de otro de los olvidados de Square, el Chrono Trigger.

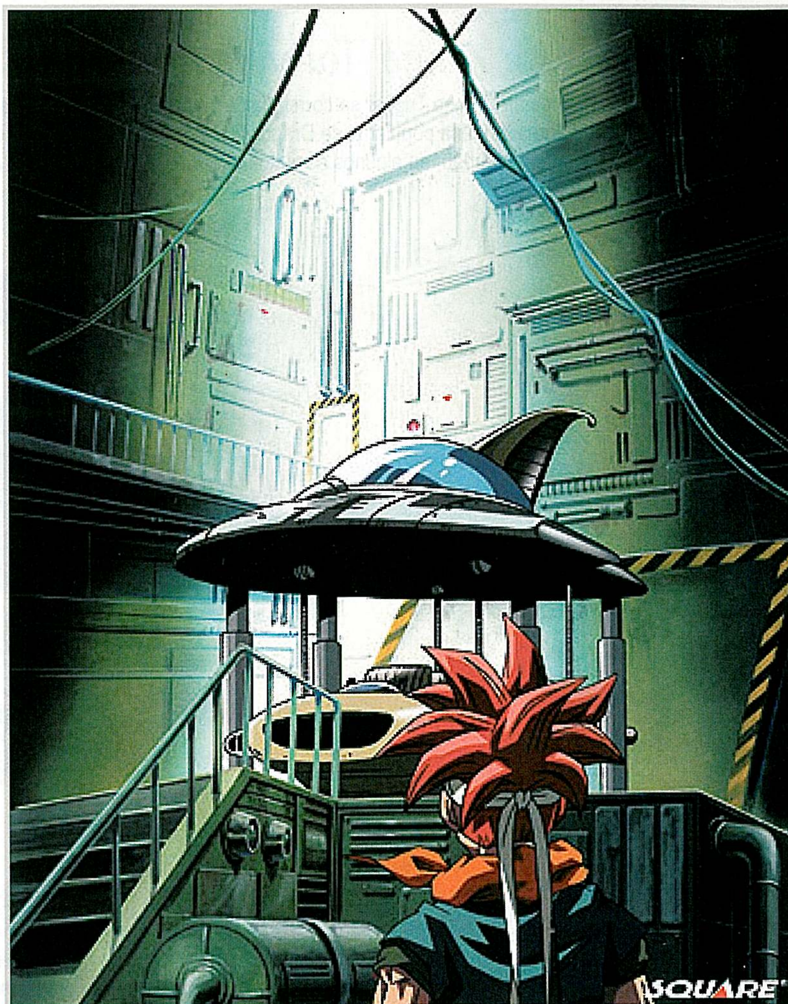




por Carlos B. García y R.I.P.

Cuando me encomendaron éste artículo comencé a buscar en mi antiguo cajón en busca de uno de esos juegos que nunca llegaron a nuestro país y que, a pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento (hace ya 6 largos años), fuera interesante jugarlo. Tras examinar a varios candidatos, finalmente nos decidimos por el Chrono Trigger, un juego que a pesar de la calidad que atesoraba para su época, y de las garantías de éxito que ofrecían sus creadores, Squaresoft (¿os suena?), Nintendo decidió no traer a España por razones desconocidas. Chrono Trigger comienza en una típica feria de pueblo con nuestro héroe, Chrono, disfrutando de las atracciones y alegrías de la fiesta. En ella conoceremos a una joven muchachita, Marle que, resultará ser una princesa, con la que asistiremos a la principal atracción de la fiesta, la presentación de la máquina teleportadora de Lucca, una gran amiga del protagonista. Desgraciadamente el experimento sale rana y Marle es transportada al pasado por la máquina, y claro, nosotros, grandes aprendices de héroe debemos rescatar a la damisela en apuros. Poco a poco iremos descubriendo una trama en la que poderoso hechicero del pasado, Magus, esta intentando destruir el mundo (¡menudo desperdicio!) y nosotros iremos realizando saltos a través del tiempo para detener los planes de nuestro antagonista y de paso conocer unos cuantos compañeros que nos ayudaran a detener a este demente. En nuestro viaje encontraremos a gentes tan dispares como un caballero convertido en rana por el hechicero que busca venganza contra él, un averiado robot de mantenimiento que nos agradecerá las reparaciones ayudándonos en nuestra labor o una jovencita de la edad de piedra ansiosa por pelear con nosotros.



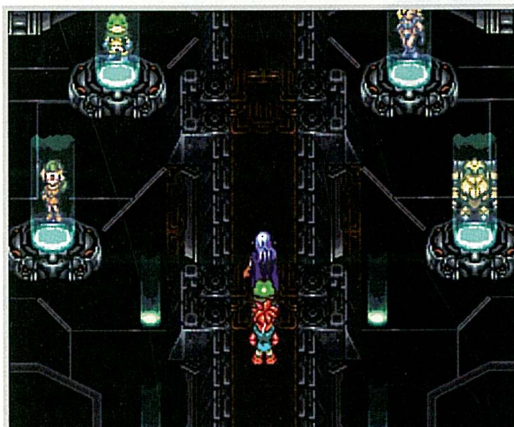


¿Cómo es Chrono Trigger?

Chrono Thrigger es un juego que diseñó Squaresoft y por lo tanto, comparte una cierta mecánica en común con la saga de Final Fantasy (Salvando la diferencia gráfica de los últimos títulos de la saga), así, la mecánica de combate es muy parecida a los de estos, pero los combates serán exclusivamente los fijos que marca el juego en cada escenario y no aleatorios. De todos modos, incluyó la curiosa novedad con respecto a estos de poder realizar ataques combinados entre los personajes, dando una mayor importancia a la seleccion del grupo.

En cuanto a ambientación, el Chrono Thrigger se encuentra en un mundo con una extraña mezcla entre un universo medio fantástico medieval europeo con toques del Japón de los Samurais y medio futurista a lo Mad Max. Pero es que claro, en este juego nuestro principal cometido será viajar en el tiempo, por lo que veremos muy diversos lugares, desde una época de magia y obscurantismo, pasando por un primitivo paraje lleno de dinosaurios hasta un desolador paraje futurista en el que la civilización humana hace años que se extinguió.

En definitiva, un gran juego que, si tenéis alguna oportunidad, no debéis dudar en jugarlo hasta el final.











personajes de Akira Toriyama

Uno de los puntos fuertes de Chrono Trigger se corresponde con el diseño de los personajes, obra del genial Akira Toriyama (creador de la popular serie Dragon Ball), que deja su impronta en todos los personajes del juego que recuerdan, en algunos aspectos, a los de la serie japonesa. Así, por ejemplo:



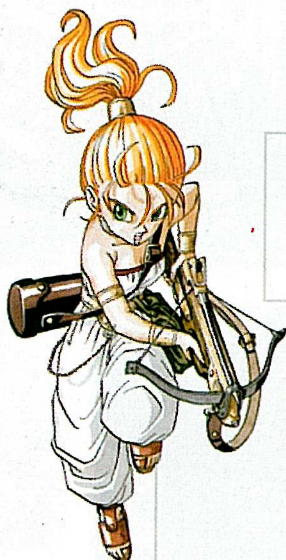
Chrono: un joven de pueblo que tiene ganas de convertirse en un gran guerrero, valiente, pero algo inocentón, justo igual que Son Gokuh.



Frog (Rana): un antiguo caballero con aspecto de sapo que busca venganza por la muerte de su tutor y, de paso, convertirse en el mejor caballero de todos los tiempos.



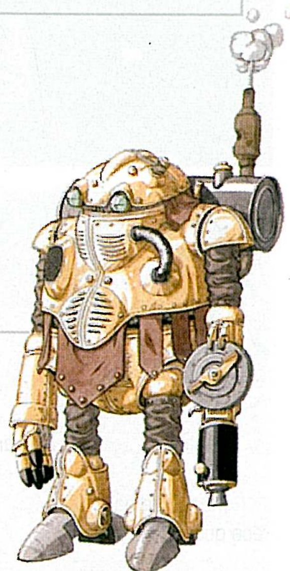
Magus: Vegeta, no mucho más que decir. Aunque empezará siendo el antagonista oficial, acabará uniéndose al grupo para detener la amenaza que supone Lavos, el señor del tiempo.



Marle: Una joven princesa armada con una ballesta que hará las veces de protagonista y damisela en apuros.



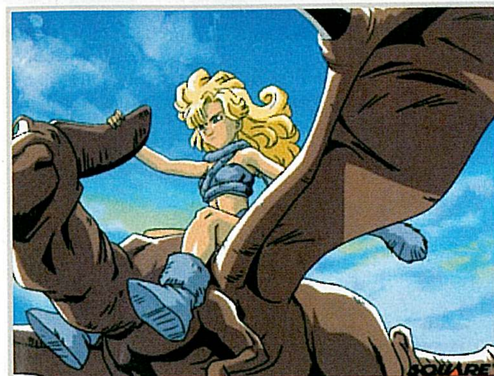
Ayla: Joven cavernícola (con complejo de gato) que recogemos en un pasado distante, una auténtica fiera, rubia de aspecto similar a Lunch.



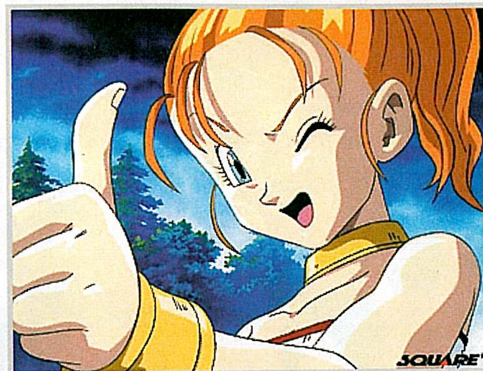
Robo: Un futurista robot de mantenimiento dotado de un buen corazón.

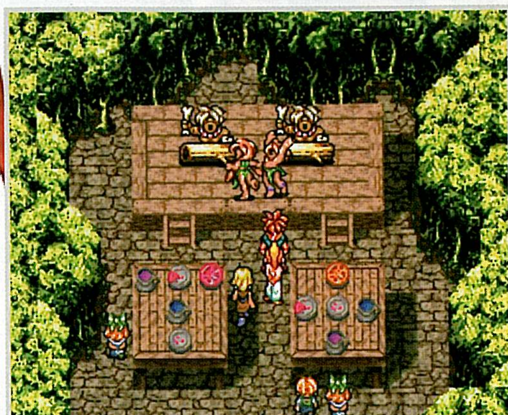


Lucca: una genio de corta edad que acompaña a Chrono en sus aventuras, ¡o Dios mío, es Bulma!.

























El Chrono y la playstation.

El Chrono Trigger vio también su oportunidad junto a otros mitos de Square de verse reeditado en la Playstation de Sony gracias al revuelo que causó la aparición de su secuela Chrono Cross. El juego naturalmente no contaba con ninguna mejora real ni gráficamente ni en su desarrollo, pero se le introdujeron películas cortas de animación en su presentación, en los finales y en sus secuencias más dramáticas. Lo más agradable de todo resultó que al contrario de lo que ha ocurrido con cada remake de un viejo Final Fantasy, Square se olvidó por una vez de su costumbre de hacerlo todo tridimensional y realizó vídeos de animación tradicional, mucho más acordes con los diseños que Akira Toriyama realizó para el juego. No es que esté en contra del trabajo de Square en este campo, simplemente pienso que son mucho más apropiadas para el estilo. Por desgracia, y aunque ha vuelto a ser reeditado en el Final Fantasy Chronicles, no vio ni verá nunca una oportunidad de llegar a nuestras tierras... Parece que la saga esta bajo algún tipo de maldición o algo por el estilo...
De todos modos el rumor ya se ha confirmado, y parece que Square está trabajando en la tercera y ultima entrega de la saga Chrono, aunque aun no se ha confirmado con seguridad ni la plataforma ni la fecha de salida del juego. De momento el proyecto, pese a haber recibido el visto bueno, solo se encuentra en reproducción, aunque como sin duda estará destinado a alguna de las consolas de nueva generación, lo mas probable es que lo veamos en España dentro de algún tiempo...Que tengamos suerte y todo sea así...

EL CLUB DE LA LUCHA

Este mes veremos la segunda parte de nuestro artículo sobre Capcom Vs SNK con los luchadores que faltaban por comentar, el lado que peor parado ha salido en el juego: SNK.



por Carlos B. García

KYO



Para todos los seguidores de la saga King Of Fighter que recuerden a Kyo como una bestia de combate, que se preparen para encontrarse con un personaje extremadamente empeorado. Su serie de puñetazos son su mejor baza, al igual que su antiaéreo, que mantiene mucha preferencia. El resto de sus golpes...mejor no intentarlos. Jugar competitivamente con Kyo en Capcom vs SNK implica hacerlo de manera completamente ofensiva si es que esperas tener una auténtica oportunidad de victoria. Presiona en todo momento a tus enemigos y recuerda que a pesar de sus rebajas, Kyo aun es muy rápido con sus golpes normales. No hay ningún Groove en el que sea especialmente bueno.

EX

La versión EX de Kyo es su versión del King of Fighter 95. Es sin duda la mejor de ambas, a pesar de que sus proyectiles son muy lentos. Recuerda que su parada doble, que levanta del suelo, puede fácilmente combinarse con su Orochinagi, y que su combinación de patadas voladoras son muy efectivas como antiaéreo o para acabar una combinación. De todos modos, hay muchos otros personajes que son una elección más adecuada.

IORI YAGAMI



Al contrario que Kyo, Iori es uno de los personajes más mortales y efectivos en este juego. Es excepcionalmente fácil combinar sus golpes flojos con su serie de puñetazos, su antiaéreo tiene gran preferencia y físicamente no es nada malo. Además, sus dos especiales son excelentes. Muy recomendablemente resulta utilizar a Iori en el SNK Groove, ya que te permite una treta que, aunque sucia, resulta efectiva. Una vez tengas la vida en rojo, carga para lanzar el especial de Nueve Copas de Vino en nivel tres. Mientras tu adversario se cubre, carga de nuevo y repítelo, hasta que finalmente acabe paralizado. No es una táctica invencible, pero no todos los personajes son capaces de contrarrestarla eficazmente, y aun así requiere mucha habilidad. De todos modos, Iori puede ser jugado tanto ofensiva como defensivamente, adaptándose mucho al estilo de juego de cada persona.

TERRY



Probablemente es el Ratio 2 más nivelado de SNK, ya que combina buenos golpes físicos con especiales y supers. Primero, olvídate de su power wave, que resulta virtualmente inútil, y concéntrate en su burn knuckle y su crack shot. El primero es muy veloz, y con mejor preferencia de la que ha tenido jamás, y el segundo es capaz de interceptar la gran mayoría de ataques aéreos, por lo que entre ambos Terry puede dominar fácilmente cualquier combate. Además, puede combinar su puño fuerte con el Buster Wolf , y seguido a éste, el Power Geiser. En definitiva, una potencia a temer.

EX

El cambio de su Power Wave no le perjudica mucho (no era gran cosa) pero el ganar el Power Dunk le hace la versión más ofensiva de los dos, al eliminar los tiempos de carga.

RYO



Aunque en principio parece uno de los mejores personajes, en un nivel elevado de juego tiene serias carencias, como el que casi todos sus golpes le dejan claramente desprotegido o que su proyectil aéreo es fácilmente esquivable. Ryo es un personaje para distancias medias, ya que combina proyectiles tradicionales, aéreos y un buen especial de distancia. No confíes demasiado en tu antiaéreo ni en sus golpes físicos, pues en su mayoría son demasiado lentos y tienden a perder contra los de otros personajes. Además, aéreamente es excepcionalmente débil, es pasto para personajes con buenos en el aire.

EX

La versión EX de Ryo es su versión del King of Fighters, lo que lo hace cambiar radicalmente. Al contrario que el normal, los especiales físicos que gana le vuelven mucho más ofensivo y mejor a corta distancia, ya que es más fácil combinar sus golpes y causar un daño mayor. Sin embargo, sus golpes físicos normales continúan siendo débiles, por lo que ni aun así se acerca a ser bueno en este campo. De todos modos, su nuevos especial de puño es realmente demoledor y conectarlo con éxito, cosa no muy difícil, puede significar un combate ganado.

KIM



La mayor virtud de Kim es la superioridad de sus golpes físicos sobre otros personajes, especialmente sus barridos, largos y con gran prioridad. Además, goza de un buen antiaéreo, lo que le hace uno de los personajes de Ratio 2 más completos y estables.

EX

Al basarse Kim en su prioridad física que en sus técnicas, resulta muy parecido en un sistema u otro. De todos modos, la posibilidad de combinar su especial de patada con su superpaliza hacen la versión EX ligeramente superior.

MAI



Golpes no demasiado rápidos, magias no muy útiles y un salto demasiado alto y corto hacen de Mai un personaje que no ofrece demasiadas ventajas para jugar con ella contra un buen adversario. Para jugar correctamente lo primero que debes hacer es asegurarte de que cada técnica que hagas vaya a entrar, por que prácticamente todas la dejan muy desprotegida al final. Saca provecho del super en el que se lanza envuelta en fuego, que es útil como antiaéreo, y juega de manera defensiva tanto como puedas.

EX

El principal cambio radica en el super en el que Mai lanza sus abanicos, que es muy útil y se puede usar como trampa. Elige SNK groove y empléalo continuamente desde la parte opuesta de la pantalla, y descubrirás que incluso en nivel uno es difícil de saltar e imposible de esquivar. Solo por él ya merece la pena el personaje y el modo.

RAIDEN



Para ser un jugador de cogidas gigantesco, no es tan malo como indica su aspecto. Su super es un antiaéreo perfecto, y aunque sus golpes tienen una preferencia escasa, hacen un daño enorme. De todos modos tiene muchos golpes ofensivos, pero es mejor no emplearlos o acabarás más perjudicado que otra cosa, ya que donde mejor puede emplearse este personaje es en la defensa (en serio, su especial como defensa aérea es fantástico...).

EX

Nada que decir que no se haya dicho ya, pero pierde utilidad con respecto a su versión normal (aunque muchos jugadores de torneo mantienen lo contrario).

NAKORURU



Excesiva. Es la única manera de clasificarla. Probablemente se trata de uno de los mejores personajes del juego, y razones no le faltan. Debes emplear sus tajos para destruir completamente cualquier capacidad de lazar rayos a distancia a tu adversario si no van por el suelo. Combina también sus golpes de flojos a fuertes con mucha facilidad, que pueden seguirse siempre con cualquier especial o super (o incluso un especial y luego un super). De todos modos, la mejor manera de jugar con ella es pasar rápidamente de tácticas ofensivas a defensiva y viceversa, mostrando su capacidad de adaptarse a cualquier modo de juego. Ah, no olvides la utilidad de su águila, que es mucho mayor de lo que parece.

BENIMARU



Nadie va a negar que es un buen Ratio 1 y desde luego sus golpes y alcance le merecen el calificativo. Úsale de manera muy ofensiva, dado que la facilidad de sus combinaciones y su escaso tiempo de recuperación le permiten estar siempre encima de tu enemigo agobiándolo. Solo le falta un buen antiaéreo.

EX

Es exactamente igual que Benimaru normal en uso, pero gana un fantástico golpe de distancia como lo es adelante y patada. Es tan rápido y te deja tan poco desprotegido que merece la pena usarlo, especialmente contra personajes que tienen un escaso tiempo de recuperación de golpes, como Blanka o Vega.

KING

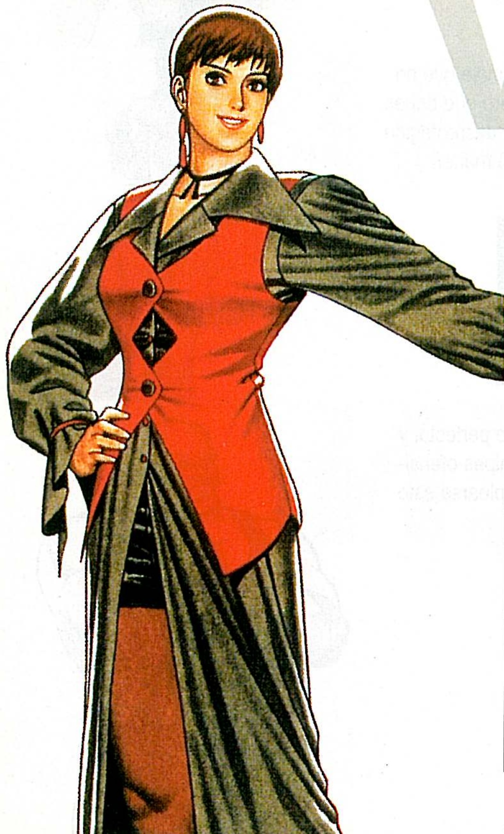


Discutiblemente, es junto a Blanka el mejor Ratio 1 del juego. Su double strike destroza rayos normales, su antiaéreo tiene gran preferencia en la subida y en la bajada y su super de paliza intercepta prácticamente cualquier ataque aéreo. Una de sus mejores tácticas consiste en coger en una esquina a tu enemigo y seguir el movimiento con su antiaéreo sin dejarle caer.

EX

La variaciones la vuelven mas ofensiva, pero aun así sus técnicas de combate son las mismas, solo que siguiendo cualquier golpe con su serie de patadas rápidas.

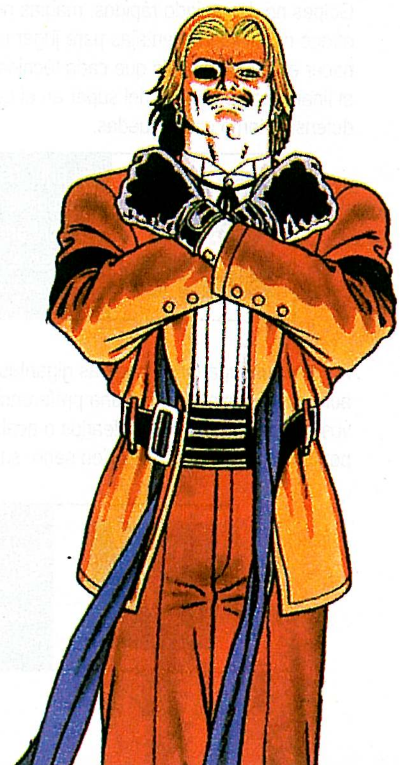
VICE

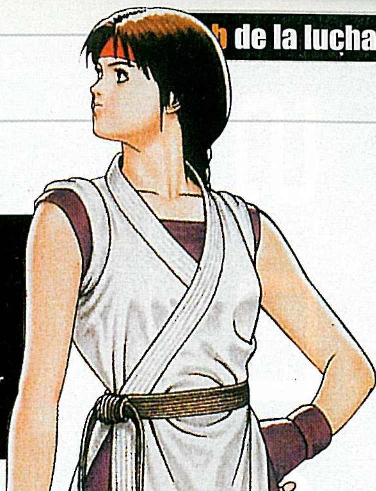


Como luchadora de cogidas que es, trata de beneficiarte de la posibilidad de girar y seguir el movimiento con una cogida, ya sea normal o super. Dentro de lo que cabe, emplea siempre la que arrastra a su enemigo por el suelo antes que la de aplastamiento, no solo por daño sino por preferencia de agarre. Su cogida aérea no es mala, así que empléala si salta muy cerca de ti. De todos modos, la manera más útil de emplear a Vice es esperar pacientemente a tu adversario, esperar sus errores, y atacar por sorpresa cogiéndole cuando no espere una acción ofensiva. Suena muy típico, pero tiende a funcionar.

EX

Aquí sí que vemos un cambio de verdad... su versión EX es sencillamente fantástica. Aparte de que puede usar su cogida a distancia como antiaéreo, recupera su carga de hombro que puede seguir con el primer movimiento mencionado. Desde luego, mucho mejor.





YURI

Sin duda la mejor de los hermanos Sakazaki. Es rápida, tiene movimientos fácilmente combinables, un buen especial y quita una cantidad más que aceptable de vida. En definitiva, un buen personaje por un precio (Ratio 1) más que aceptable. Trata de usarla siempre de modo ofensivo encima de tu enemigo, suele dar un resultado genial. Recuerda, El Haosokoken es muy útil en este juego como antiaéreo a distancia.

EX

Incluso mejor todavía. La versión de su rayo aéreo es mucho más útil, pues es un principio perfecto para un combo, con una posibilidad muy escasa de recibir daño. Además, no es especialmente débil contra ningún tipo de personaje, por lo que merece la pena tratar de aprender a usarla.

YAMAZAKI



Si algún Ratio 3 merece la pena ser usado, es sin duda Yamazaki. Primero, utiliza bien su barrido, es realmente largo, con gran preferencia y escaso tiempo de recuperación. Segundo, si golpeas con puño a tu adversario, remátalo siempre con otro de tus golpes especiales. Tercero y último, aprovecha su super de cogida, sin duda su mayor baza. Girar y emplear su cogida es sin duda su mayor capacidad, que tienen la fantástica costumbre de agarrar siempre. De este modo, es mucho más recomendable el SNK Groove, por tener más especiales y la posibilidad de infinitos.

EX

El cambio de sus golpes no le perjudica, solo introduce una variación en su metodología de juego. De todos modos, dado que es mínimamente mas complejo colar el super de cogida es este modo, resulta mejor su versión normal.

OROCHI IORI



Emplearlo correctamente es igual que usar a Iori, pero sacando provecho de su increíble velocidad. Recuerda que es posible cancelar su combinación de puñetazos en el segundo y continuarla con su nuevo especial, consiguiendo así un daño mayor. De todos modos, como Ratio 4, no es un personaje que realmente sea de provecho, aunque su velocidad le hace a tener en cuenta.

RUGAL

No es malo, pero tampoco tan bueno como debería para merecer los puntos de un Ratio 3. Su genocide cutter ha perdido casi toda su preferencia, por lo que no esperes emplearlo de manera constante como antiaéreo. Sus reppukens tienen un tiempo de recuperación excesivo, y el kaiser wave es virtualmente inútil si tu adversario sabe jugar. Saca provecho del alcance de sus golpes y trata de combinar su carga en la que cruza la pantalla agarrado por la cabeza a su enemigo. Salto, puño aéreo, puño doble en el suelo seguido de este movimiento es con seguridad la combinación mas dañina del juego sin emplear especiales. Hablando de especiales, el Genocide Heaven es relativamente útil, así que utiliza siempre este salvo como final de combo.

EX

La versión de EX basada en Omega Rugal es excepcionalmente menos poderosa que la del original. De todos modos, su carga es más o menos buena, y la capacidad de quedarse detenido en el aire cargando un ataque le brinda una gran preferencia en este campo. De todos modos, ninguno de sus golpes le hace sobresalir especialmente, por lo que al igual que el normal, es recomendable usarlo a distancia media.

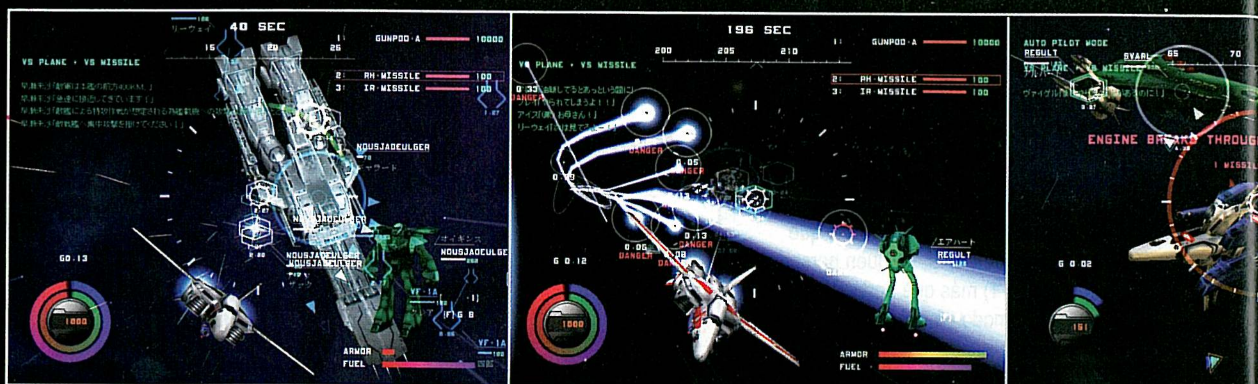
GEESE



Incluso para tratarse de un Ratio 3, Geese no es realmente un mal personaje, pero dista de ser útil en competición. Sus reppukens en el suelo son muy lentos, y el hecho de que tenga tres contras distintas para distintos ataques las hacen muy poco fiables. Su mayor baza es su reppuken aéreo, que tiene enorme prioridad, al igual que sus golpes físicos, que tanto en alcance como en potencia son bastante decentes. Ante todo, trata de dominar su Raising Storm, que a pesar de ser un movimiento complejo, tiene una prioridad sorprendente. De todos modos, Geese es un personaje defensivo, y es jugando así como podrás obtener mayores beneficios de sus técnicas.

EX

La pérdida de sus repukkens a distancia en el suelo no es ninguna tragedia, especialmente porque los nuevos, al igual que su jaiken, le vuelven más efectivo a corto alcance y añaden una gran capacidad de combear sus golpes. Lo que sí se siente es la perdida de su reppuken aéreo. De todos modos, este Geese puede emplearse de modo mucho mas ofensivo que el normal, lo que le permite explotar al máximo su relativa potencia física.

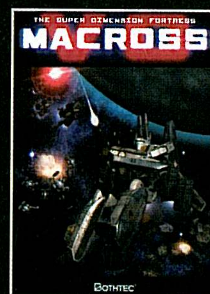


MACR

Otro nuevo título acaba de pasar a engrosar la ya larga lista de juegos basados en la saga Macross, esta vez de la mano de la compañía Bothtec, que en el pasado ya publicó varios juegos relacionados con Macross, todos ellos de estrategia por turnos.

Pues bien, esta vez se trata de un simulador de combate espacial puro y duro, con unos gráficos espectaculares a través de DirectX , este juego está a caballo entre el Ace Combat y los simuladores clásicos de PC como los X-Wing, lo cual es a la vez bueno y malo: bueno para los fans incondicionales de la saga, que llevan años esperando un simulador de Valkyria como Dios manda, y malo porque pilotar una Valkyria no es nada fácil, realmente hay que jugar bastante hasta cogerle el pulso.

Uno de los objetivos que se han perseguido en Macross VO ha sido conseguir un aspecto visual lo más parecido a la serie original, y ciertamente lo han conseguido, en este juego podremos pilotar todas las naves de la primera saga, no solo valkyrias, sino también naves de las razas Zentraedi y Meltrandi, como los clásicos Regult o el formidable Quaeedlum Rau. Otros aspectos dignos de mención son las carlingas y la pantalla de



información, que son absolutamente fieles a la serie original, además de detalles únicos como que las naves tengan motores vernier, o el poder ir en cualquier momento a la nave nodriza para rearmarse y hacer reparaciones. Otra diferencia con los juegos de Macross anteriores es que esta vez volamos en escuadrillas que pueden llegar a estar formadas por más de 15 naves, y por primera vez, podemos ver a la nave SDF transformándose para disparar el cañón principal, todo un espectáculo.

El juego consta de tres modalidades:

Campaña: en la que representamos a un piloto novato que se acaba de incorporar a la nave SDF-3, y se verá envuelto en una pequeña guerra civil dentro de la UN Spacy, que enfrentará entre sí tanto a

ROSS
VO



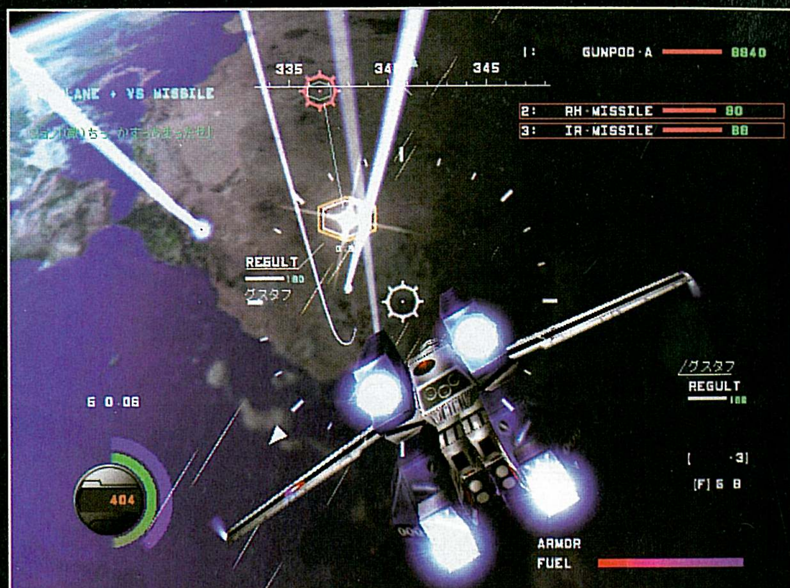
por Vic Viper

humanos como a zentraedis. Prácticamente no hay información sobre la historia, y las 14 misiones de las que consta el juego son poco más que destruir todo lo que se mueve y salir vivo.

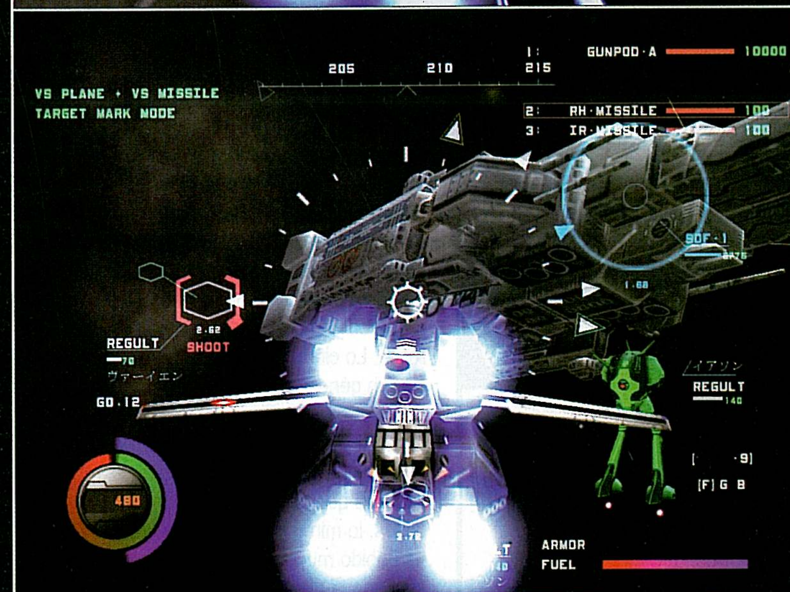
Partida simple: en esta opción podremos crearnos una partida a medida, podremos elegir el entorno, el número de enemigos, la dificultad, el número de wingmen, el armamento, la condición de victoria y otros detalles, ideal para pasar el rato.

Partida multiplayer: ciertamente esta es la opción más interesante, y se nota que el juego ha sido diseñado específicamente para jugar en esta opción. El programa soporta hasta 16 jugadores simultáneos a través de internet o red local, y los parámetros a elegir son más o menos los mismos que en partida simple, sólo que además podremos crear escuadrillas con otros amigos, o luchar todos contra todos, a partir de ahí, este juego es como cualquier Quake o Unreal, sólo que en vez de llevar a un Rambo, llevamos un robot de combate de 15 metros de alto., una gozada.

En resumen: otro juego que encantará a los incondicionales de Macross, pero que quizás desagrade a los que esta saga les sea indiferente.







La carrera del siglo

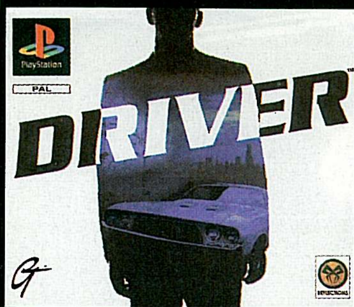
Tratad de recordar cuál es el primer videojuego de coches al que jugasteis: ¿GT? ¿Ridge racer? ¿Virtua Racing? ¿Out Run? ¿Pole Position? ¿Night Driver? Da igual a cuál jugarais primero, si conocéis alguno de estos nombres quiere decir que os gustan los videojuegos de carreras. Y si os gustan entonces esta es vuestra sección y haremos lo posible para que la disfrutéis: bienvenidos a la carrera del siglo.



por Ricar González



driver (reflections, 1999)



Los juegos de coches llevan con nosotros casi el mismo tiempo que las consolas domésticas y las máquinas arcade. Cuando una nueva consola aparecía en el mercado, ya podía tener un juego de coches preparado o no se iba a comer una rosca. Lo cierto es que las carreras son un género que interesa a la gente desde tiempos inmemoriales, y más si intervienen vehículos veloces en ellas. De todos los juegos de carreras que han visto la luz (incontables, lo mires por donde lo mires) ha habido muchos que han pasado sin pena ni gloria por las pantallas, otros que han revolucionado técnicamente la industria y otros que han creado escuela, con legiones de imitadores. Como hay tantos y tantos tipos de juegos de carreras y es imposible clasificarlos todos, «homenajearemos» a un juego cada mes. A ser posible, uno de los que haya creado escuela. Y este mes le toca a una genialidad de reciente producción: **Driver** (Reflections, 1999).

conducción abierta y persecuciones

Reflections dio la campanada cuando sorprendió a medio mundo con su programa **Driver**. Aparte de que el aspecto técnico del programa fuera excepcional, habían logrado «crear» un nuevo género dentro de los juegos de conducción. Y pongo «crear» entre comillas porque antes de **Driver** ya había habido varios conatos de lograr un juego parecido, pero sin dar en la diana como lo hizo la joya de reflections. En 1986, **Durell Software** programaba «**Turbo Esprit**», el primer juego (que un servidor recuerde, acepto reprimendas) en el que podías elegir la ruta que tú quisieras en el contexto de una gran ciudad. Claro está, no se podía esperar un gran realismo de una máquina como el **Spectrum 48K**, pero no estamos hablando de







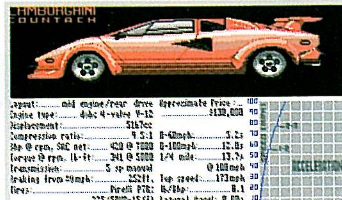

turbo esprit (durell, 1986)



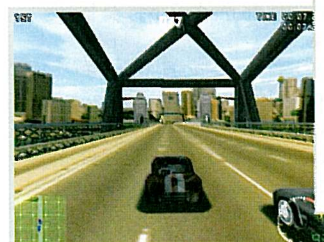


chase H.Q. (taito, 1988)



test drive (accolade, 1988)

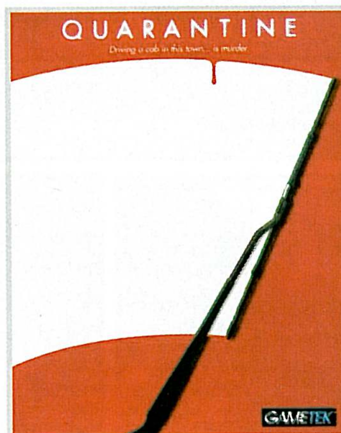
test drive 5 (accolade)

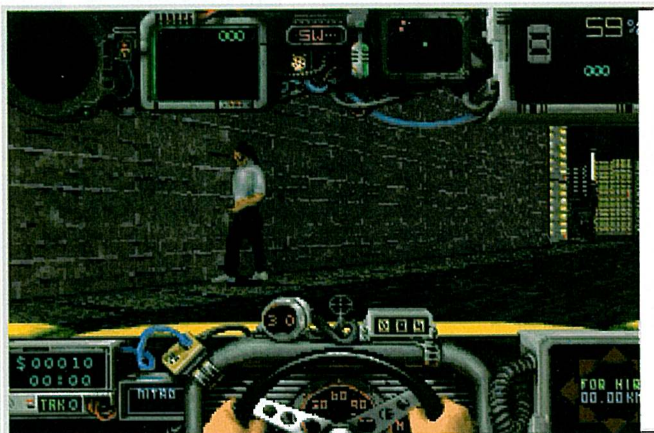
realismo, sino de jugabilidad. En «**Turbo Esprit**» podías doblar las esquinas a toda velocidad y tenías que buscar al vehículo enemigo, perseguirle y dispararle (un anticipo de lo que sería el sistema de misiones de **Driver**). Lo que resultó genial de ese juego era precisamente la novedad de una conducción abierta, en oposición a los tradicionales circuitos de conducción cerrada o por etapas, mucho más lineales; ¡el primer juego con semáforos funcionales!. Esto añadía una profundidad al juego que ningún otro título de coches tenía. También podías derribar los típicos obstáculos que se derriban en todas las persecuciones (ya sabéis, cajas vacías de cartón, tiendas de frutas, gente cargada con cestos de huevos...) aunque en este caso se limitaban a escaleras con técnicos electricistas encima que trataban de reparar semáforos y farolas. De cualquier manera, ya se veía una inquietud de los programadores por reflejar las sensaciones de lo que es una persecución de coches, aunque para **Driver**, todavía quedaba mucho tiempo.

Más persecuciones vimos en **Chase H.Q.**, de Taito, pilotando un porsche 928 que daba gloria verlo, o en el clásico de los ordenadores **Test Drive**, de Accolade (que está a punto de reaparecer para PS2 y XBox) en el que ya intervenía la policía si infringíamos alguna norma vial, como más tarde lo haría en toda la saga **Need for Speed** o **Road Rash**. Pero estos programas se alejaban del ámbito urbano en el que se inscribe Driver y no proponían una conducción libre, como mucho podías elegir varias rutas y, si eras muy pillín, ponerte en contrasentido.

Un programa que pasó relativamente desapercibido, pero que retomaba las riendas de la conducción libre y temeraria fue **Quarantine**. En este juego de PC, en la época post **Doom**, llevabas un taxi y tenías que cumplir diversas misiones relacionadas con bajos fondos y turbios asuntos, todo ello en una vista subjetiva y en un ambiente tétrico-sangriento que recordaba mucho al citado programa de Id., lo que le valió el apelativo de «Doom on Wheels» por algunas revistas especializadas inglesas. Y te podías llevar por delante a quien quisieras, anticipándose al polémico **Carmaggedon** y al frenético **Crazy Taxi**.

En la época de las aceleradoras 3D surgieron otros dos programas que, a la postre, servirían para prepararnos para la inminente llegada de **Driver**: Por un lado **Interstate'76** (Activision, 1997), un cruce entre Starsky y Hutch y Mad Max que nos ponía en la piel de dos detectives, Groove Champion y Taurus II, que patrullaban la carretera en un coche armado con una enorme ametralladora. La banda sonora ya captaba toda la esencia de los años 70 (igual que **Driver**, pero muuucho más exagerado), y el título y el aspecto de los coches ya hacían referencia a esa época. Las persecuciones por el



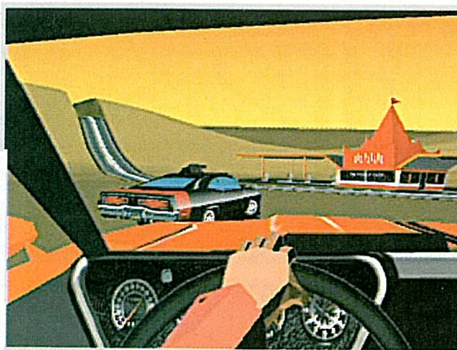


quarantine (gametek)

la carrera del siglo

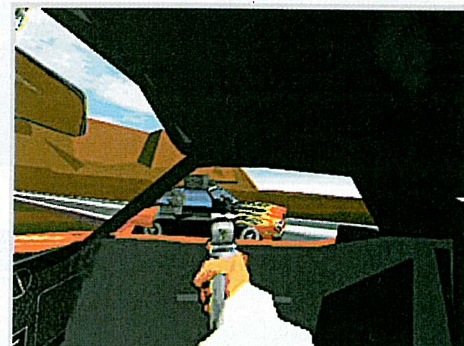


interstate'76 (activision, 1997)









desierto poligonal, tenían un acabado técnico impecable pero, aunque podíamos tomar la ruta que nos viniera en gana, aún no podíamos adentrarnos en la gran ciudad. La física de los coches resultaba impresionante: derrapes, trompos, choques, saltos, etc. Los coches (modelos fantásticos en 3D de los años 60-70) estaban modificados para la ocasión con enormes armas y exagerados motores. Aparte de las casi 20 misiones en solitario el juego podía jugarse en red, algo poco usual en un juego de este tipo, dando lugar a encarnizadas batallas sobre el asfalto o por fuera de él. Su tremenda calidad dio lugar a una secuela llamada **Interstate'82** que no aportaba nada nuevo más que una estética ochentera un poco pasada de moda y más de lo mismo.

El segundo juego clave para la aparición de **Driver** fue **Grand Theft Auto** (DMA, 1998), una juego divertidísimo que aportaba un montón de conceptos nuevos: empezabas robando cualquiera de los vehículos que aparecían por las calles de la ciudad (abriendo la puerta y echando al dueño), luego ibas a una cabina de teléfonos y allí recibías las instrucciones de tu misión. A toda prisa y con la música a tope (que variaba según el tipo de vehículo) cumplías tu misión, esquivando a la policía y cambiando de coche todas las veces que quisieras, incluso saliendo del coche y disparando contra los polis. Sin embargo, la perspectiva utilizada por este juego (cenital en vez de trasera o desde el interior del vehículo como **Driver**) no resultaba tan espectacular, aunque sí hacía que fuera divertidísimo.

driver y el cine

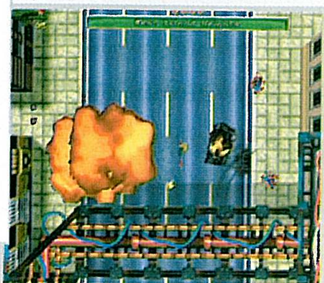
Reflections no sólo demostró una capacidad sobresaliente a la hora de programar Driver, sino que rindió un homenaje al género negro cinematográfico de las persecuciones. De hecho, Driver es casi una película de cine (y no me refiero a que esté lleno de irritantes escenas de video) sino a la influencia que ciertas películas han tenido en su desarrollo, en concreto «Bullitt» (1968), y la propia «Driver» (1980), y a la posibilidad de repetir la partida jugando con diferentes cámaras como si fueramos un realizador de cine.

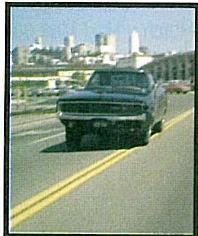
Bullit (Peter Yates, 1968): **Steve McQueen** (¿quién iba a ser si no?) es el protagonista de este clásico del cine negro que transcurre en la ciudad de **San Francisco**. El teniente **Bullitt** persigue a los que mataron a su compañero mientras ejercían de escoltas de un misterioso hombre llamado Ross. Conduciendo un **Mustang** igualico que uno de los que conducimos en el juego, la película propone una de las persecuciones más alabadas de toda la historia del cine (no como en las recientes **Ronin** y **Taxi Express**, que las ponen a doble velocidad para que parezcan más rápidas) y cuenta con una banda sonora excepcional a cargo de **Lalo Schiffrin**. De ella el juego toma el coche principal y el escenario básico: San Francisco, así como la mayor parte de la estética y la música.

Driver (**Arthur Hill**, 1980): de aquí el juego toma la escena del garaje (el entrenamiento en el juego), el nombre del protagonista (**Cowboy**, interpretado por **Ryan O'Neal**) y el propio nombre del juego, que no es poco. En la película, el **Cowboy** es un excelente conductor que, a pesar de ser buena gente, participa en asuntos con la mafia para sacarse un dinerillo. Detrás de él, toda la

grand theft auto (dma design, 1998)

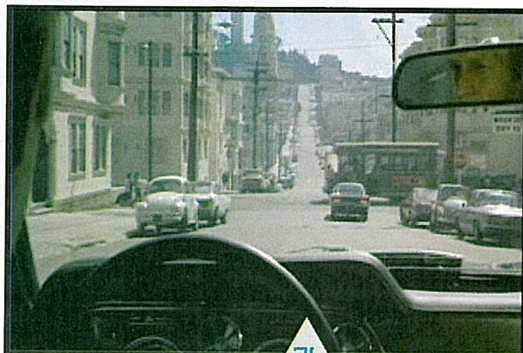








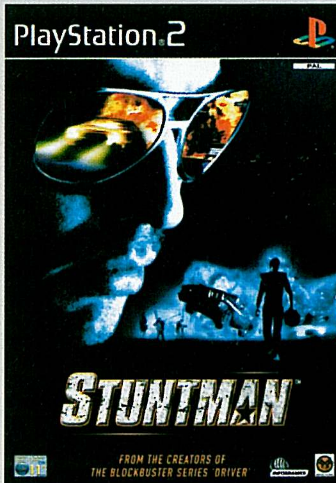






bullitt









driver

policía de Nueva York y, en especial, un agente (**Bruce Dern**) que odia al Cowboy como el Capitán Garfio odia a Peter Pan. Las persecuciones están muy bien, pero no llegan a la altura de la de **Bullitt**. Además la mayor parte de la música de la película es.. ¡country!, menos mal que los chicos de reflections tienen buen gusto y, en vez de eso, optaron por el funky trompetero.

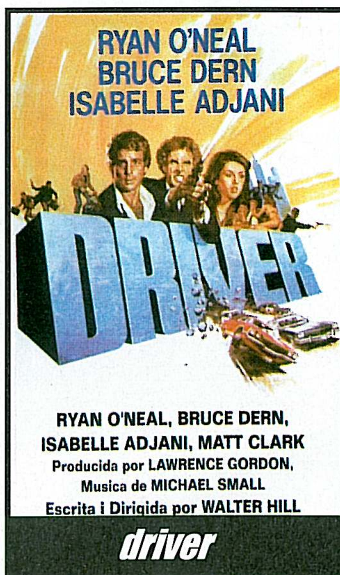
la escuela de driver

Driver sentó las bases del género. Tras él corrieron otros juegos: su secuela, **Driver 2**, con nuevas ciudades y vehículos con los que disfrutar, la saga **Midtown Madness** de Microsoft, con un planteamiento muy parecido pero (obviamente) poco original, **Crazy Taxi** y **Crazy Taxi 2**, de SEGA, con un planteamiento mucho más arcade. **Metrópolis Street Racer**, que, a pesar de su calidad daba un paso atrás con su modelo de conducción cerrada. Pero lo mejor está aún por llegar. Mientras todos esperábamos ansiosos la llegada de **The Getaway** para PS2, **Reflections** ha anunciado lo que será su próximo proyecto: **Stuntman**, en el que tomamos el papel de un especialista cinematográfico (de nuevo el cine...) con la tarea de rodar todas las escenas peligrosas en las que intervienen vehículos. Lo que hemos visto tiene una pinta estupenda, y viniendo de los creadores de Driver, bien podría convertirse en la principal razón para hacerse con una Playstation 2. Por otra parte, **World's Scariest Police Chases** para PSOne es bastante similar a **Driver** en su planteamiento, pero introduce un elemento nuevo realmente interesante: la posibilidad de jugar 2 personas, una conduciendo y la otra... ¡pegando tiros por la ventana!.

Bien, esto es todo por este mes. No están todos los que son pero sí que son todos los que están, no obstante, en esta sección también aparecerán juegos de motos, naves, y todo tipo de vehículos de carreras, (que nadie se asuste) y ¡ojo!, no solo simuladores: también arcades o aventuras donde prime la conducción, ¿OK?. Venga, hasta la próxima.



bullitt



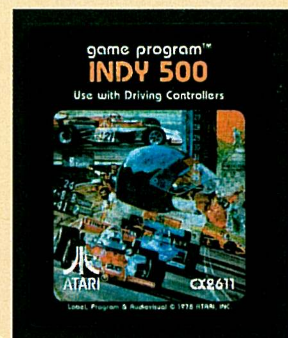
driver

retro

(Aquí es donde daremos un repaso a las reliquias del volante que tanto hicieron gozar a nuestros abuelos)

INDY500

(AtariVCS, 1978) Un clásico entre los clásicos. Carreras vistas desde arriba en circuitos simples pero con el aliciente de un mando de control excepcional (los racing controllers de Atari) y unos piques excepcionales con los amigos. Como nota curiosa, destacar que podíamos competir con nuestros fórmula indy en pistas de.. ¡hielo!



la pregunta del mes

La pregunta clave de este mes es: ¿Cuál es el vehículo más casposo y/o ridículo que habéis tenido la oportunidad de conducir en un videojuego?
(*p.e: el triceratops de Turok2*)
enviad vuestras respuestas vía e-mail a: rgvilar@terra.es o por correo ordinario a «La carrera del siglo» Berserker S.L. c/Almudaina 21 bajo M5, 46007 Valencia. Y si teneis tiempo y ganas, votad por vuestros 5 juegos de carreras favoritos, para que veamos realmente cuál es la carrera del siglo. Por ahora la lista queda como sigue:

1.-
2.-
3.-
4.-
5.-

¡claro! ¡está vacía! ¡todavía no ha votado nadie!, venga va, a votar.

LA ANTOLOGÍA DEL INTERÉS



por ManiacBoy

Este mes, de nuevo volvemos a usar nuestra perversa Máquina del "Y si..." para plantearnos otro siniestro supuesto que roza el límite aceptable de la moralidad humana. Y este mes, debido al creciente interés de las empresas cineastas en plasmar videojuegos en la pantalla, nos hemos preguntado...
¿Y si... hicieran versiones de los videojuegos clásicos a la gran pantalla?

-Arcanoid : Una obra maestra de Dreamworks. Una barra de color negro se desplazaría de lado a lado de la pantalla golpeando una pelota y rompiendo los ladrillos que hay sobre esta para luego desplazarse lateralmente y abandonar esa zona... Todo esto con los mejores efectos especiales y toda la tecnología de Dreamworks. Por supuesto el doblaje de la barra seria entregado a Tom Hanks, debido a su experiencia con monólogos en la película de Náufrago. El momento culminante ocurriría cuando cogiera un item que le permitiera disparar... Todo esto durante hora y media.

-Ghost'n'Goblins : Un caballero armado con su armadura (y miles de lanzas) se enfrenta al mismísimo general de los infiernos por rescatar a su amada princesa. Interpretado por Russell Crowe, por su experiencia con armaduras y barbas. Zombis, demonios, ojos arrojadizos... cientos de efectos especiales, y una armadura que se despieza de golpe para quedar el caballero en calzoncillos estampados hasta encontrar otra armadura (idéntica).

-Pacman: Paramount pictures presenta... Una oda a los aspectos mas internos del ser humano. John Goodman, vestido de amarillo, recorre interminables pasillos de color azul devorando a su paso pelotas de color blanco. Nicolas Cage, Jhon Travolta, Woody Harrelson y Sharon Stone lo persiguen vestidos con túnicas largas de distintos colores. El clímax de la película llega cuando "Pacman" devora una enorme pelota que simboliza su autoestima. En ese momento los antagonistas se tiñen de violeta y John se enfrenta a ellos.

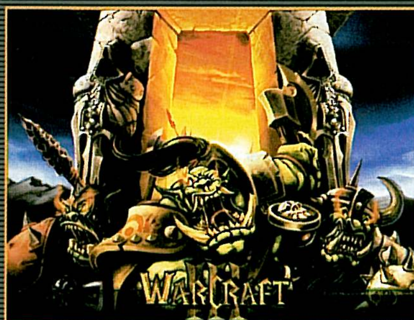
Esto es todo por este, mes... Os invitamos a que nos enviéis vuestros supuestos para que les pongamos solución en nuestra máquina "Y si..." no importa lo retorcido o complicado que sea, nuestra máquina se atreve con todo. readymag@terra.es esperamos impacientes.

JUEGOS PERDIDOS O LARGAMENTE ANUNCIADOS

los juegos más esperados



Metal Gear Solid2: Sons of Liberty (PS2)
Dark Cloud (PS2) AGOSTO 2001
Devil May Cry (PS2)
Final Fantasy X (PS2) INVIERNO
Final Fantasy XI
Stuntman (PS2) 2002
Paper Mario (N64) SEPT 2001
Sin & Punishment (N64)
Guilty Gear X (DC)
Headhunter (DC)
Shenmue 2 (DC)
Mario Kart Advance (GBA) SEPT 2001
Wario Land 4 (GBA)
Black & White (PSOne)
Super Street Fighter II X Revival (GBA)
Warcraft III (PC) INVIERNO
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)





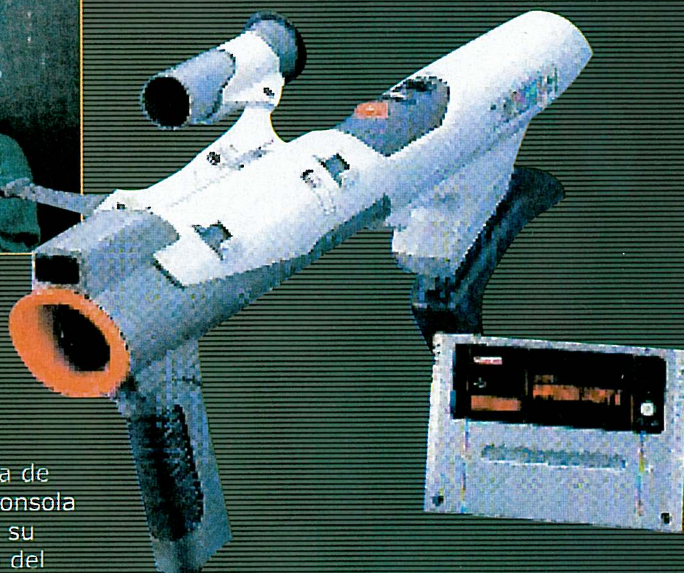
¿¿ Quién me ha borrado la cinta de los teletubbies ??



PERIFÉRICOS ABSURDOS QUE NOS HACÍAN MORIRNOS DE RISA

el absurdiférico del mes:



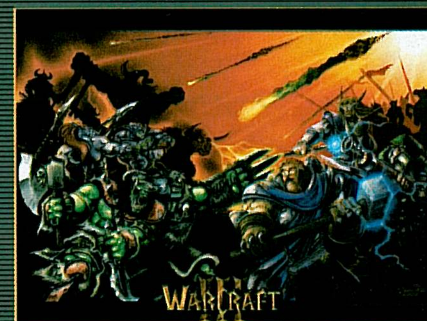


NINTENDO SCOPE

¿¿Pero a quién se le ocurre manufacturar un bazooka de más de medio metro de largo para su uso con una consola de videojuegos?? Pues se le ocurrió a Nintendo para su consola SuperNES. Encima resultó que la calibración del mastodóntico artefacto no era todo lo fiable que debiera, así que para resolverlo Nintendo decidió sacar al mercado..... ¡una mirilla telescópica para el bazooka! ¡tachaaaan!. Los juegos que salieron para el Nintendo Scope (muy escasos) en realidad estaban bastante bien, pero hubiese sido más comodo jugarlos con una pistolita menos sofisticada y mas manejable. En fin, aunque sabemos que el Nintendo Scope es un ejemplo bastante suavecito de lo que es un periférico absurdo, no os perdais el que os presentaremos el mes que viene....Por cierto, si encontrais uno de estos aparatos en una tienda de seguna mano... ¡¡¡compradlo, por supuesto!!!



WARCRAFT III, EL GRAN ESPERADO.



¿Qué aficionado a la estrategia en tiempo real no ha jugado alguna vez al Warcraft??Cuantas horas en batallas por red, contra el ordenador habremos pasado jugando a esta saga? Desde luego, uno de los juegos que creó historia, un auténtico mito, no se conformaba con quedarse en eso, por lo que al final Blizzard decidió que, después del éxito de la saga del StarCraft, (StarCraft y StarCraft; Brood Wars), todavía tenía cosas que decir, y para regocijo de todos los aficionados al genero, anunció la continuación de su saga más popular por aquel entonces (y yo creo que todavía ahora) el Warcraft...

Esto fue hace ya más de un año, desde entonces los rumores, noticias y fechas de lanzamiento han ido llegando uno detrás del otro, anunciando algunas cosas, desmintiendo otras. Por ejemplo, hace cosa de dos meses, si te hubieras pasado por la página de Blizzard (www.Blizzard.com) hubieras descubierto que la fecha de salida era ¡JUNIO! ¡Por fin se habían decidido a sacarlo a la calle, y hasta había fecha concreta (Creo que era el 17 de Junio)!... Pero ahora visitas la página, y hay novedades, un nuevo video promocional (que se incluye en el CD de este mes) y cual es la sorpresa cuando en el video anuncian el juego para ¡Invierno!, ¡Hala, toma dos estaciones más para que esperes (y desesperes)!

Tan solo esperamos que el juego merezca la espera, por que expectación desde luego, está creando... Yo sinceramente creo que así será, y que nos encontraremos con una joya entre las manos, un juego que se hace de rogar en cuanto al lanzamiento, pero que sin duda marcará época.

NUESTRO RANKING PARTICULAR

...mucha gente se pregunta por qué ciertos superventas no aparecen en nuestra lista. Pues porque no es una lista basada en ventas. Es una lista de los mejores juegos de entre todos aquellos a los que jugamos. Son nuestros imprescindibles. Y este mes, los esperados pasan a la sección de miscelánea y entran los imprescindibles de Gameboy Advance

PlayStation 2

- GT3 A-SPEC
- DEAD OR ALIVE 2
- ZONE OF THE ENDERS
- MOTO GP
- CRAZY TAXI
- SILPHEED: THE LOST PLANET
- SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS
- EXTERMINATION
- F1 2001
- THE BOUNCER
- WACKY RACES
- LE MANS 24 HOURS
- FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE
- ONIMUSHA
- 7 BLADES



Dreamcast

- SONIC ADVENTURE 2
- SKIES OF ARCADIA
- SHENMUE
- METROPOLIS STREET RACER
- SOUL CALIBUR
- STREET FIGHTER III 3RD IMPACT
- RESIDENT EVIL CODE VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- CRAZY TAXI
- VIRTUA TENNIS
- PSYCHIC FORCE
- PHANTASY STAR ONLINE
- RAYMAN 2
- TOY COMMANDER
- GUNBIRD



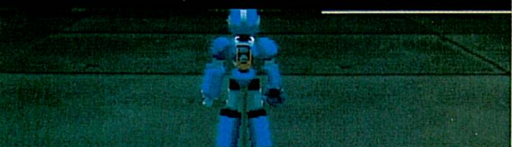
NINTENDO64

- ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO KART64
- JET FORCE GEMINI
- SUPER MARIO64
- DONKEY KONG64
- MARIO TENNIS
- GOLDENEYE 007
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE64
- ZELDA: MAJORA'S MASK
- PERFECT DARK
- BANJO-KAZOOIE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- SUPER SMASH BROS
- SHADOWMAN



PlayStation

- FINAL FANTASY VII
- METAL GEAR SOLID
- GRAN TURISMO
- DRIVER
- CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- TEKKEN 3
- VAGRANT STORY
- MEGAMAN LEGENDS
- FINAL FANTASY IX
- TENCHU
- SILENT HILL
- METAL SLUG
- SOUL EDGE
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- BREATH OF FIRE IV



PC-CDROM

- CLIVE BARKER'S UNDYING
- HALF LIFE
- STARCRAFT
- AGE OF EMPIRESII: THE AGE OF KINGS
- DARKSTONE
- DIABLO II
- BLACK & WHITE
- SOUL REAVER
- QUAKE III ARENA
- DUNGEON KEEPER 2
- SERIOUS SAM
- HALF LIFE:BLUE SHIFT
- UNREAL TOURNAMENT
- BALDUR'S GATE
- COMMANDOS



GAME BOY ADVANCE

- CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON
- RAYMAN ADVANCE
- SUPER MARIO ADVANCE



PERSONAJES SECRETOS

GUNBIRD2 — DC

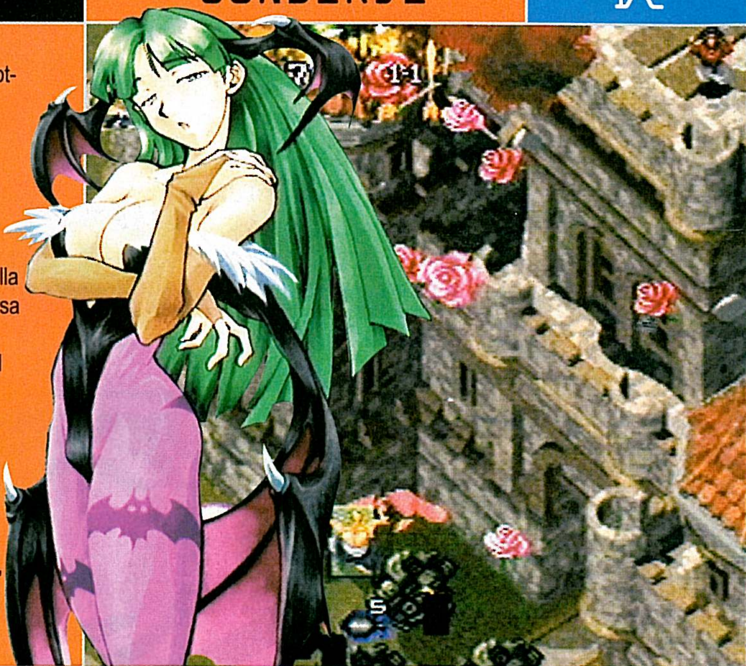
He aquí como conseguir jugar con los dos personajes secretos de este shoot-em up de Capcom para la consola mayor de Sega.

PARA JUGAR CON MORRIGAN:

Bueno, lo primero es prepararse mentalmente para introducir un codigo tán complicado, ya que puedo asegurar que cuesta horas de entrenamiento y disciplina para poder realizar el truco con éxito, primero de todo, en la pantalla de selección de personajes, coloca la selección encima del interrogante, pulsa arriba y, ya lo tienes. Puedes seleccionar a Morrigan.
Es difícil, pero merece la pena, ya que es uno de los mejores personajes del juego.

PARA JUGAR CON AINE:

Este es casi tan difícil de realizar como el anterior, con lo que tendrás que armarte de paciencia:
Coloca la selección encima del interrogante y, (buf), ¡pulsa ABAJO!. Ya está, lo has conseguido... ahora solo tienes que pulsar disparo para empezar a jugar.



PERSONAJES SECRETOS

RIVAL SCHOOLS2 — DC

Tenemos aquí algunos trucos para esté juego de lucha un tanto "original".

JUGAR CON "BURNING BATSU":

Elige el modo historia y juega como Taiyo Gakuen. Pierde un round con Akira, Yurika o Kaki. Lincyo reemplazará a Vatus después de combate. "Burning Batsu" aparecerá cuando luches con Vatsu.

JUGAR CON DEMON HYO:
Completa el juego en modo historia con todas las escuelas y todos los finales.

JUGAR CON VATSU:
Competa el juego en modo historia con Gorin Koukou.



DESBLOQUEAR TODO

HYDRO THUNDER — DC

Para desbloquear todo los secretos de este juego solo tienes que empezar un juego nuevo, consigue la suficiente puntuación en cualquiera de los circuitos para principiantes como para introducir tus iniciales, y, una vez aquí introduce ?FB



MODO TURBO

POKEMON PUZZLE — GBC

Cuando enciendas la consola, pulsa B, A, e Izquierda dos veces cuando Pikachu sonría en la pantalla de presentacion, un sonidillo indicará que lo has hecho bien. En el modo Maratón la velocidad será de 99.



READY !



En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar montones de videos, imágenes e información con los futuros lanzamientos para todas las nuevas consolas y el PC. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema. Si no es así, para ejecutarlo solo tienes que hacer doble clic en el archivo Ready.exe del interior del CD. Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible (mínimo 486) con 8 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.

